

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette

Ausgabe IX/91 14,80 DM / 14,80 sFr / 118,-- öS / 369,-- LFsr

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk

Kurse im Heft:

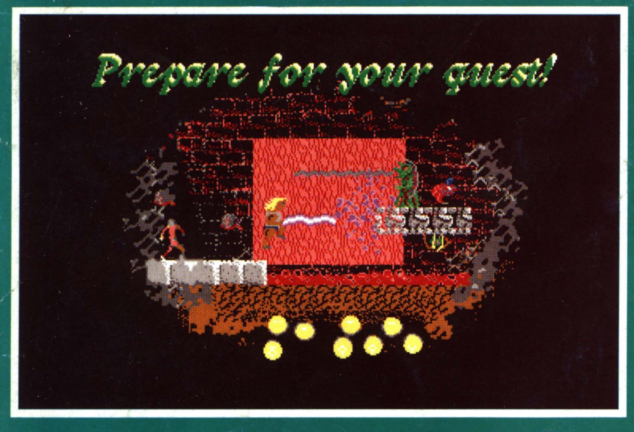
MS-DOS, BASIC (inkl. Quellcodes) und PASCAL

Bericht: Computerviren
Neuvorstellungen von Soft- & Hardware für PC's

Jetzt neu !

Mehr Seiten, neues Layout, inkl. Farbteil.

Software auf Disk



Formball - Ein neues Suchtspiel um Formen und Punkte. Sie müssen in immer schwerer werdenden Level das Spielfeld füllen. Allerdings klauen Ihnen dabei gemeine Bälle bereits belegte Felder. Testen Sie es. EGA, VGA.

MIBU 2.0 - Minibuchhaltung für Privat. SAA-Benutzeroberfläche, bis zu 80 verschiedene Konten, Maus- & Cursorsteuerung. Mit MIBU können Sie z. B. Ihre Haushaltsbuchführung oder eine Vereinskasse problemlos verwalten.

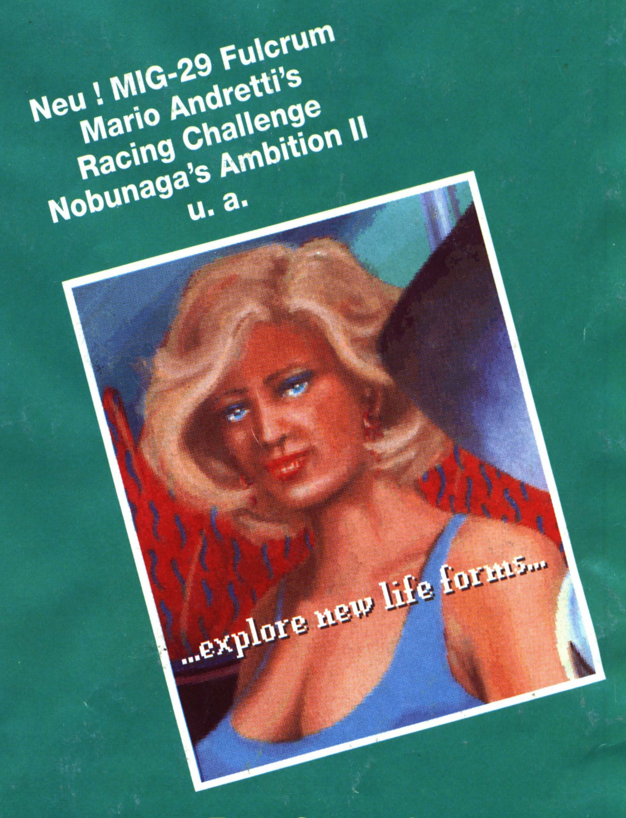
V-DIR - Ein Utilitie um versteckte Verzeichnisse anzulegen. Dadurch schützen Sie Ihre Daten vor fremden, unerwünschten Blicken.

DICO - Komfortable Diskettenkopierprogramm für alle gängigen PC-Disketten-Formate. Mehrfachkopien möglich.

KNOW-HOW - Eine echt starke Zeitschriftenverwaltung. Komfortables eingeben und schnelles Wiederfinden der Daten ist garantiert. Berichte & Artikel können nach Themen, Autoren oder z. B. Überschriften verwaltet werden.

Spielvorstellungen

Neu ! MIG-29 Fulcrum
Mario Andretti's Racing Challenge
Nobunaga's Ambition II
u. a.



Erste Screenshots von:
Larry 5
Larry 1 & Space Quest 1 VGA
Neues von Monkey Island

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochromgrafikkarten können wir dafür keine 100%ige Garantie übernehmen.



Liebe Leser,

es ist geschafft. Die neue Ausgabe mit neuem Layout und mehr Seiten liegt vor Ihnen. Auch die Preissenkung ist erfolgreich überstanden.

Wir hoffen das Heft gefällt und der Informationsgehalt ist Ihnen von Nutzen. Demnächst haben wir die Umfrage aus der letzten Ausgabe ausgewertet, und werden Ihren Anregungen und Wünschen entsprechend das Heft weiter verbessern und erweitern. Aber davon nächstesmal mehr.

Mich persönlich würde Ihre Meinung zu dieser Ausgabe interessieren. Ich weiß, daß das Briefeschreiben nicht jedermanns Sache ist, aber für uns ist der Erhalt von Rückmeldungen jedes mal wieder ein Ansporn ein Heft noch besser und attraktiver zu machen.

Es grüßt Ihr

Andreas Hirtz

Achtung, wichtiger Hinweis: Aus technischen Gründen ist die Anleitung zur Zeitschriftenverwaltung nicht im Heft abgedruckt. Starten Sie dazu bitte INFO.BAT von der Originaldiskette.

INHALT

Programme auf Disk

Software

Hardware

Spiele

Bericht

Rubriken



INSTALLATION

Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG !!! Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus ! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie !

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe von:

INSTALL (Laufw.1) (Laufw.2)

und drücken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5 1/4" 360 KB oder 3 1/2" 720 KB durchführen, benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5 1/4" 360 KB drei formatierte Disketten. Bei 5 1/4" 1,2 MB oder 3 1/2" 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Installation auf die Festplatte

von A: nach C: = INSTALL A: C:
von A: nach D: = INSTALL A: D:
von B: nach C: = INSTALL B: C:
von B: nach D: = INSTALL B: D:

Installation mit zwei Laufwerken

auf 5 1/4", 360 KB
von A: nach B: = INSTALL A: B: 360
von B: nach A: = INSTALL B: A: 360

auf 5 1/4" 1,2 MB oder 3 1/2" 720 KB oder 3 1/2" 1,44 MB
von A: nach B: = INSTALL A: B:
von B: nach A: = INSTALL B: A:

Installation mit einem Diskettenlaufwerk
von A: nach A: = INSTALL A: A:
von B: nach B: = INSTALL B: B:
Die Installationsmöglichkeiten können Sie sich auch am Bildschirm durch Eingabe von

INSTALL (RETURN)

anzeigen lassen.

Manuelle Installation

Sie haben die Möglichkeit nur einzelne Programm zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst erledigen.

In den folgenden Beispielen, wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren wollen. Den Dateinamen Test ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programm in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft.

Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden.

Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben, muß die Option /e mit angegeben werden. Dies sieht dann so aus:

!TEST /ec:\SPIELE (RETURN)

Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. für C: und den Verzeichnisnamen \SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden. Das Verzeichnis muß existieren.

Sollte die Fehlermeldung CRC-Error erscheinen, dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.
Wenn das Entkomprimieren nicht so klappt wie es soll, oder wenn Sie eine Frage zu einem unserer Programme haben, dann können Sie sich täglich von 11 bis 13 Uhr an unsere Hotline wenden (07346) 5974).

Anzeigenschluß für Ausgabe 10/91 ist der 09.09.1991

Formball

von Eberhard Basler

Formball ist ein Spiel, in dem in verschiedenen Bildern möglichst viel Fläche mit Spielsteinen (Formen) belegt werden muß.

Ziel ist es, mehr als 60 % der Fläche eines Bildes zu belegen. Sind mehr als 60 % Fläche belegt, wird das nächste Bild aufgerufen.

Um die Bildfläche zu belegen, können Spielsteine von unterschiedlicher Form ausgewählt werden, die in sich durch die Leertaste drehbar sind. Sie werden gesetzt, indem die linke obere Ecke der Form plaziert wird. Die ausgewählte Form ist in der Formenübersicht dargestellt.

Die einzelnen Formen haben eine verschieden hohe Punktewertung. So bringt eine kleine oder verwinkelte Form mehr Punkte, als eine ebenmäßig große Form.

Im Spielfeld umherfliegende Bälle löschen bei Kontakt mit einem Spielstein Teile von diesem aus. Besonderheit: Es gibt rote Bälle, die nicht Spielsteinen reflektieren.

Da die Anzahl der Bälle mit steigendem Level und jedes 3. um einen erhöht werden, ist es eine Frage der Zeit und des persönlichen Geschickes, ob die Bälle schneller abräumen, als Sie die Lücken füllem können.

Punktewertung

Die erreichbare Punktezahl ist abhängig von der Spielstärke, der Anzahl der Bälle, der Art und Menge der gesetzten Spielsteien und der Geschwindigkeit, mit der das Bild beendet wird. Die einzelnen Formen haben eine verschieden hohe Punktewertung. Gelingt es Ihnen nicht, ein Bild innerhalb der Restzeit zu vollenden, bringt dieses Bild keine Punkte.

Steuerung

Linke Maustaste	= Wahl bestätigen / Spielstein setzen
Mittlere Maustaste	= Boss-Key (Bildschirm ein/aus)
Rechte Maustaste	= Spielstein (Form) drehen
B	= Boss Key (Bildschirm aus)
Cursortasten	= Bewegung des Zeigers (mit CTRL -> fein)
E	= Spiel beenden
ESC	= Pause ein/aus
F9, F10	= Form (Spielstein) wählen
Q	= NOT-AUS !
M	= Maus ein/aus
RETURN	= Wahl bestätigen / Spielstein setzen
S	= Sound ein/aus
Space	= Spielstein (Form) drehen

Als Vorgabe gilt, daß 60 % der Fläche belegt werden muß. Man kann aber auch beim Spielstart eine eigen Prozentzahl angeben. Z. B.

FORMBALL 50 (RETURN)

bewirkt, daß nur 50 % der Fläche belegt werden muß um in das nächste Bild zu gelangen.

Wie Sie der Tabelle entnehmen, birgt das Spiel noch einige Schwierigkeiten und Überraschungen mehr als hier beschrieben.
Aber sehen Sie lebst....

Übersichtstabelle

Restzeit	180	190	200	210	220	230	240	250
Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Drumrum löschen (hellrot)	ab Bild 30	28	26	24	22	20	18	16
Wechsel in Rot drumrum Senkr/Waag. (hellblau)	---	---	30	28	26	24	22	20
Zeilen löschen (gelb)	---	---	---	---	30	28	26	24
Formwechsel (hellgrün)	---	---	---	---	---	---	30	28
Roter Ball	---	---	---	---	---	---	30	28
Grüner Ball	---	---	---	---	---	---	---	---



MIBU 2.0

Von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: DER991\MIBU
Manueller Start: MIBU (RETURN)

Merkmale

MIBU ist eine einfache Minibuchführung, die sich bei mir schon jahrelang bewährt hat. Für den D.E.R. wurde sie nochmals überarbeitet und in der Bedienung vereinfacht. Die wichtigsten Merkmale in Kürze:

- SAA-Benutzeroberfläche
- Maus- und/oder Kursor-Steuerung
- bis zu 80 verschiedene Konten
- einfach an spezielle Bedürfnisse anzupassen
- freie Wahl der Farbdarstellung
- Ausgabe über Drucker möglich
- Abschluß/Archivierung jederzeit möglich

MIBU ist ideal für Haushaltsbuchführung, Verwaltung der Vereinskasse und ähnliche Anwendungen. Die notwendigen Funktionen sind selbsterklärend, sodaß Sie diese Anleitung vermutlich nur einmal lesen müssen. Unnötiger Schnickschnack wurde weggelassen ! Sollten Sie Funktionen vermissen, so schreiben Sie mir! Dann kann ich Ihren Wunsch bei späteren Versionen berücksichtigen und Sie über neue Versionen unterrichten !

Einrichten

Sie können MIBU sowohl von Diskette als auch von Festplatte starten.
Aus Geschwindigkeitsgründen ist allerdings eine Festplatte empfehlenswert.

Um MIBU einzurichten müssen Sie lediglich die Dateien MIBU.EXE und MIBU.HLF in ein Verzeichnis Ihrer Festplatte bzw. auf eine leere Diskette kopieren.

Wenn Sie MIBU das erste Mal aufrufen, werden die notwendigen zusätzlichen Dateien automatisch angelegt:
MIBU.CFG - enthält den Kontenrahmen, die Überschrift und die gewählten Farben.

MIBU.DAT und MIBU.PTR - enthalten die Daten.

Nach dem ersten Start ist lediglich ein Konto angelegt: Konto-Nummer 0 mit dem Titel „BAR". Die Überschrift, die in der obersten Zeile zu sehen ist, heißt „MIBU 2.0". Als Farben werden Standardeinstellungen verwandt. Sie sollten das Programm auf Ihre Bedürfnisse anpassen:
Unter „SYSTEM Überschrift" können Sie die Überschrift, den Titel des Programmes einstellen, unter „SYSTEM Konto ändern/neu" können Sie Konten ändern, hinzufügen und löschen. Die Farben stellen Sie unter dem Menüpunkt „SYSTEM Farben einstellen" um.
Soll später eine neue Buchführung mit dem bestehenden Kontenplan begonnen werden, so sind nur die Daten zu löschen, indem Sie die Dateien „MIBU.DAT" und „MIBU.PTR" löschen.

Wollen Sie mehrere Buchführungen einrichten, richten Sie für jede Buchführung ein eigenes Unterverzeichnis ein, in das Sie „MIBU.EXE" und „MIBU.HLF" kopieren. Vor dem Aufrufen des Programmes müssen Sie sich dann im jeweiligen Unterverzeichnis befinden (auch wenn ein Pfad gelegt worden ist), damit MIBU korrekt auf die Daten zugreifen kann. MIBU sucht die Datendateien und die Datei „MIBU.CFG" immer im aktuellen Verzeichnis. Haben Sie keine Festplatte empfiehlt sich für jede Buchführung die Anlage eine eigenen Diskette, auf der sonst nichts darauf sein sollte.

MIBU 1.x

Wenn Sie schon mit MIBU 1.0 oder MIBU 1.1 arbeiten, kopieren Sie lediglich die neue Fassung von MIBU.EXE und die neue Datei MIBU.HLF in Ihr MIBU-Verzeichnis bzw. auf die entsprechende Diskette. Da MIBU 100%ig aufwärtskompatibel ist, können Sie sofort mit Ihren Konten und Daten weiterarbeiten. Die notwendige Anpassung der Dateien MIBU.CFG und MIBU.PTR nimmt das Programm beim ersten Aufruf automatisch vor.

Wenn Sie auch das Archivprogramm „MIBUARCH" benutzt haben, so können Sie es von Ihrer Diskette oder Festplatte löschen. Alle seine Funktionen sind in MIBU 2.0 integriert. Die Dateien MIBUARCH.EXE und MIBUARCH.CFG werden nicht mehr benötigt.

(A) "KONTO Eingabe"	<F2> (Änderung bei Kontoeingabe!)
(B) "KONTO Kontoauszug"	
(C) "KONTO Kontostand"	<F3>
(D) "SYSTEM Ende"	<F10>
(E) "INFO Blättern"	<F4>

Unter folgenden Menüpunkten finden Sie Ihre gewohnten Funktionen:
Wie Sie sehen, sind die gebräuchlichsten Funktionen weiterhin über eine Taste aufrufbar: Es ist lediglich die angegebene Funktionstaste zu drücken.

ANLEITUNG

Bedienung

MIBU kann sowohl mit der Tastatur als auch mit der Maus bedient werden. Wenn es mit der Maus gesteuert werden soll muß der Maustreiber vorher geladen sein. Ist der Maustreiber nicht geladen oder ist keine Maus angeschlossen, erscheint der Mauskursor nicht und das Programm ist nur über die Tastatur zu bedienen.

Einen Punkt anklicken bedeutet, ihn mit dem Mauskursor anzusteuern und die linke Maustaste zu drücken. Im Programm ist - mit Ausnahme des Eingabe-Bildschirmes - konsequent die Fenstertechnik verwandt worden. Jedes Fenster kann durch Anklicken der linken oberen Ecke wieder geschlossen und verlassen werden. Über die Tastatur wird das Gleiche mit <ESC> erreicht. Auch Fenster, die über Tastatur durch beliebige Taste zu schließen sind, können mit der Maus nur über die linkere obere Ecke geschlossen werden.

Ein Menüpunkt kann auf mehrere Arten ausgewählt werden:

Mit der Maus wird das gewünschte Pulldown-Menü angeklickt. Im geöffneten Menü klickt man den gewünschten Menüpunkt an.

Mit den Kursortasten für rechts und links wird das entsprechende Menü ausgewählt und mit <Enter> geöffnet. Mit Hoch und Runter wird der Menüpunkt ausgewählt und mit <Enter> bestätigt.

Mit den hervorgehobenen Buchstaben können die Menüs ebenfalls geöffnet werden und auch die einzelnen Menüpunkte aufgerufen werden.

Einige häufig vorkommenden Menüpunkte können auch direkt über Funktionstasten angewählt werden. Diese sind in der untersten Zeile, der Statuszeile aufgelistet.
Neben den Fenstern und Menüs gibt es noch die Knöpfe . Das sind kleine Boxen, die in der Regel nur eine Wort enthalten. Mit der Maus werden sie angeklickt, um die entsprechende Funktion auszuführen. Mit der Tastatur ist der hervorgegebene Buchstabe - in der Regel der erste - zu drücken.

KONTO Eingabe

Am oberen Bildschirmrand erscheint eine Liste der ersten 8 Konten mit Ihren jeweiligen Nummern (0-7). Dies ist als Hilfe für den Anwender gedacht, der mit 8 Konton auskommt. Darunter die Spaltenüberschriften und darunter die letzten Eintragungen.

In der ersten Spalte steht das Datum. Dies trägt das Programm selbstständig ein. Wollen Sie die Buchung jedoch unter einem anderen Datum eintragen, so geben Sie anstelle des Betrages ein „D" oder „d" ein.
Der Kursor springt in die erste Spalte und Sie geben das gewünschte Datum im gezeigten Format ein.

Geben Sie anstelle des Betrages ein „C" oder „c" ein, wird der vorhergehende Eintrag gelöscht, unabhängig davon, wann er eingegeben wurde. Durch wiederholte Eingabe von „C" oder „c" können Sie beliebig viele vorhergehende Einträge löschen. Der Kontostand wird automatisch korrigiert.

Wenn Sie statt des Betrages ein "G" oder „g" eingeben, wird die Gegenbuchung zur letzten Buchung vorgenommen: Der Betrag wird negiert (ein negativer Betrag wird wieder positiv) und der Text wird wiederholt. Sie müssen lediglich das Gegenkonto angeben. Das ist z.B. sinnvoll um Beträge von einem Konto auf ein anderes umzubuchen.
Geben Sie bei Betrag nichts ein, sondern gleich <Enter> , kehren Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

Bei Einnahmen geben Sie einen positiven, bei Ausgaben einen negativen Betrag ein. Schließen Sie die Eingabe mit <Enter> ab.

Als nächstes können Sie einen beliebigen Text als Kommentar zu Ihrer Buchung eingeben, damit sie später noch wissen für was Sie Geld ausgegeben oder eingenommen haben. Schließen Sie die Eingabe mit <Enter> ab. Die übrigen Tastenfunktionen, die Ihre Eingabe erleichtern, sind unter „SYSTEM Überschrift" aufgeführt.

Als drittes müssen Sie die Nummer des Kontos eingeben: Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 79 ein. Wenn Sie die entsprechende Zahl nicht im Kopf haben, können Sie sich durch Drücken von <F5> den Kontenplan mit allen Konten anzeigen lassen. Mit beliebigen Tastendruck verlassen Sie die Hilfsseite wieder. Beenden Sie die Eingabe mit <Enter>.
Sie können natürlich nur Konten wählen, die Sie eingerichtet haben.

Der Kursor springt in die nächste Zeile und erwartet den Betrag ...

Alle 50 Eintragungen wird die Eingabe kurz unterbrochen, um die letzten 50 Eintragungen für die Akten über den Drucker auszugeben. Ist kein Drucker angeschlossen, erfolgt die Ausgabe in eine Textdatei, deren Namen aus dem Datum mit der Endung .TXT gebildet wird (z.B. 11091990.TXT). Diese kann dann später mit COPY name PRN: ausgedruckt werden. 50 Eintragungen füllen etwa eine DIN-A4-Seite.



ANLEITUNG

Wollen Sie einen Abschluß Ihrer Buchführung durchführen, wählen Sie den Punkt „KONTO Abschluß" an.

KONTO Kontoauszug

Hier werden die letzten Buchungen aufgelistet und der augenblickliche Bestand des Gesamtkontos angegeben.

Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben, mit jeder anderen Taste geht es zurück ins Menü.

Mausbenutzer müssen die entsprechenden Felder anklicken.

KONTO Kontostand

Hier wird in einer Tabelle der augenblickliche Bestand der einzelnen Konten bzw. Rubriken aufgelistet und der augenblickliche Bestand des Gesamtkontos angegeben. Jeweils 10 Konten werden auf den Bildschirm ausgegeben. Konten, die nicht eingerichtet sind, werden weggelassen. (Siehe: „SYSTEM Konto ändern/neu")

Mit <W>eiter werden die nächsten 10 Konten angezeigt, mit <Z>urück die vorherigen. Mit <M>enü geht es zurück ins Meü. Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben.

KONTO Abschluß

Sie bestimmen selbst wann und wie oft Sie einen Konto-Abschluß durchführen. Eine Ausnahme gibt es: Bevor der Platz auf dem Datenträger (Diskette oder Festplatte) zu klein wird, um einen Abschluß durchzuführen, führt ihn das Programm unaufgefordert durch.

Auf Tastendruck überträgt das Programm dann Ihre Daten in die Archivierungsdatei, deren Namen aus dem Datum und der Endung .MBA besteht (z.B. 17091990.MBA). Diese kann mit unter „ARCHIV laden" geladen und dann gelesen werden. Diese Daten werden in der Hauptdatei gelöscht und sie können mit Ihren Eintragungen fortfahren. Den Übertrag der aktuellen Konten-Stände hat das Programm automatisch vorgenommen.

Auch wenn Sie MIBU von Diskette aus gestartet haben, ist der Platz noch ausreichend. Nach dem Archivieren muß dann allerdings die Archivierungsdatei auf eine andere Diskette übertragen und auf der Buchführungsdiskette gelöscht werden. Um die Archivdatei später lesen zu können, müssen Sie noch die Dateien MIBU.EXE, MIBU.HLF und MIBU.CFG auf die Archivdiskette übertragen werden. So der Platz ausreicht, können beliebig viele Archivdateien auf der Archivdiskette sein.

INFO Blättern

Der Computer schlägt vor, die letzten 10 Einträge anzusehen. Sind Sie damit nicht einverstanden, werden Sie aufgefordert, die Nummer des gewünschten Eintrages anzugeben. Von dieser Nummer ausgehend werden dann die nächsten 15 Einträge angezeigt.

Mit <Z>urück und <W>eiter können sie zurück- und weiterblättern. Mit <M>enü oder <ESC> kehren Sie ins Hauptmenü zurück.
Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben.

INFO Datum suchen

Es wird das Datum in der Form MM.JJ verlangt. Die Anzeige beginnt ab dem ersten Eintrag, der im betreffenden Monat gemacht wurde.

Mit <Z>urück und <W>eiter können sie zurück- und weiterblättern. Mit <M>enü oder <ESC> kehren Sie ins Hauptmenü zurück.
Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben.

INFO Betrag suchen

Wenn man einen bestimmten Eintrag sucht und nur den Betrag weiß, ist diese Suche sinnvoll. Bitte das Vorzeichen bei Ausgaben mit eingeben!
Die Anzeige beginnt beim ersten gefundenen Eintrag.

Mit <W>eiter kann man weitersuchen. Wieder steht in der ersten Zeile der nächste gefundene Eintrag. Wird kein weiterer Eintrag gefunden, geht es ins Menü zurück, ebenso mit <M>enü oder <ESC> .
Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben.

INFO Text suchen

Hier wird jede beliebige Zeichenfolge gefunden. Geben Sie als Suchwort zum Beispiel ‚ein' ein, wird ebenso der Großeinkauf wie die Weinbestellung gefunden. Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden.

Mit <W>eiter kann man weitersuchen. Wieder steht in der ersten Zeile der nächste gefundene Eintrag. Wird kein weiterer Eintrag gefunden, geht es ins Menü zurück, ebenso mit <M>enü oder <ESC> .
Mit <K>opie wird eine Kopie an den Drucker gegeben.

ARCHIV Laden

Die Archivdatei bzw. -dateien muß/müssen sich im gleichen Verzeichnis befinden, wie das Programm MIBU.
Es erscheint auf dem Bildschirm ein Auswahl-Fenster. Markieren Sie mit den Kursortasten die gewünschte Datei und drücken Sie <Enter> .

Anwender ohne Festplatte legen die Archivdiskette (Wie diese angelegt wird, steht unter „KONTO Abschluß" .) ein und starten MIBU.

Mausbenutzer müssen die entsprechenden Datei anklicken.

Die übrigen Punkte des Menüs „ARCHIV" entsprechen denen des Menüs

ANLEITUNG

„INFO“. Es muß mit „ARCHIV Laden“ eine Archivdatei geladen sein.

SYSTEM Überschrift

Hier ändern Sie die Überschrift, den Titel des Programmes.
Die Überschrift wird immer in der ersten Programmzeile angezeigt.

In einem Fenster wird die bisherige Überschrift angezeigt.
Mitfolgenden Tasten können Sie diese verändern:

<Kursor>	Kursor entsprechend den Pfeilen bewegen
<Pos1>	Kursor zum Anfang
<Ende>	Kursor zum Ende
<Strg><R>	Änderung verwerfen und ursprünglichen Text anzeigen
<Strg><Y>	Text löschen
<Einfg>	Einfügen An/Aus
<Esc>	Eingabe unverändert verlassen
<Enter>	Eingabe bestätigen und beenden

SYSTEM Farben einstellen

Dieser Menüpunkt führt zu einem Untermenü. Sie können entweder die Menüpalette ändern oder die Textfarben einstellen.

Es stehen 5 Menüpaletten zur Auswahl. Jedes Mal, wenn Sie den Punkt anwählen, wird die nächste Palette angewählt. Nach der 5. Palette ist dann wieder die erste dran.

Wollen Sie die Textfarben ändern, erscheint eine Auswahl-Palette. Mit den Kursortasten (Die Maus funktioniert hier leider (noch) nicht!) wählen Sie Ihre Lieblingskombination aus und bestätigen sie mit <Enter> . Mit <Esc> verlassen Sie die Auswahl ohne Änderung.

SYSTEM Konto ändern/neu

Hier können Sie Kontos einrichten, Kontonamen ändern und Kontos aus entfernen.

Geben Sie zunächst eine Kontonummer zwischen 0 und 79 ein. Daraufhin wird - wenn vorhanden - der bisherige Namen des Kontos angezeigt.
Dieser kann mit den unter „SYSTEM Überschrift“ beschriebenen Tasten verändert werden. Mit <Esc> verlassen Sie die Eingabe ohne Änderung.

Ist unter der gewählten Kontonummer noch kein Name vorhanden, richten Sie ein Konto ein, indem Sie ihm einen Namen geben. Umgekehrt: Löschen Sie einen Kontonamen, wird das Konto aus dem Kontenplan entfernt.
WICHTIG: Sie müssen selbst darauf achten, daß das entfernte Konto leer ist. Sollte es nicht leer sein, wird der Betrag weiterhin mitberechnet und bleibt unter der Nummer gespeichert. Ein Zugriff ist auf ein Konto ohne Namen jedoch nicht möglich.

SYSTEM Ende

Wenn die Sicherheitsabfrage mit „J“ beantwortet wird, wird das Programm beendet. Bei jeder anderen Taste geht es weiter.

Mausbenutzer klicken das „JA“ an oder - wenn sie es sich doch anders überlegt haben - das ESC-Feld des Fensters.

Es gibt zwei weitere Möglichkeiten, das Programm zu beenden:
- Das linke obere Feld über dem Menü anklicken
- <F10> drücken

In allen Fällen erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

HILFE Hilfstext

Das ist das in MIBU integrierte Hilfe-System. Es kann auf zwei Arten aufgerufen werden: Entweder mit Maus oder Kursortasten über den entsprechenden Menüpunkt oder aber indem man den Kursor zu dem Menüpunkt bewegt, über den man Näheres erfahren will, und dann <F1> drückt.

Im Hilfetext kann man dann mit den Kursortasten die hervorgehobenen Wörter kennzeichnen und mit <Enter> zum entsprechenden Abschnitt verzweigen. Ebenso kann man die entsprechenden Wörter mit der Maus anklicken. Mit <F1> kommt man innerhalb des Hilfesystems zum Index, dem Inhaltsverzeichnis. Innerhalb eines Kapitels kann man mit <Bild hoch> und <Bild runter> blättern. Mit <ESC> wird das Hilfesystem verlassen.

Mausbenutzer müssen die entsprechenden Felder anklicken.

HILFE Kontenplan

Es werden alle 80 Konten mit ihren Bezeichnungen aufgelistet. Mit <ESC> gehts wieder zum Menü.



The Monuments of Mars

Vorgeschichte:
Die NASA hat eine Expedition zum Mars geschickt um mysteriösen Gebäude zu erforschen. Aber keiner kehrte zurück. Sie sind nun die letzt Hoffnung um das Verschwinden der Astronauten aufzuklären, und sie zu retten.

Können Sie die komplexen Gebäude alle erforschen und die verschwundenen Männer wiederfinden ?

Soweit die kurze Vorgeschichte.

Ziel ist es, durch jeden Level zu gelangen. Dazu müssen in den einzelnen Leveln alle Geheimnisse gelöst, und der Ausgang zum nächsten gefunden werden. Keine Leichte Aufgabe. Im letzten Level trifft man auf die vermissten Astronauten und muß diese retten.

Um sich gegen die verschiedenen Wesen denen man begegnet wehren zu können, hat man eine Strahlenwaffe. Allerdings ist der Vorrat an Munition begrenzt, und man sollte sparsam damit umgehen. Immer wieder finden man allerdings neue Munition.

In einigen Leveln gibt es Türen, für die Man Key-Cards benötigt um durch sie zu gelangen, diese sind in der Regel im selben Level zu finden.

Man hat ein Leben. Aber keine Angst, in das Spiel ist eine Continue-Funktion eingebaut, die einem erlaubt immer beim aktuellen Level weiterzumachen wenn man sein Leben verloren hat.

Funktionstasten

Taste	Funktion
RETURN	= Aktion-Taste
S	= Spielstand speichern
R	= Alten Spielstand laden
F1	= Sound an/aus
F6	= Level neu beginnen
ESC	= Ende oder Pause
Space	= Springen
Shift-Links	= Feuern

Die Figur wird mit den Cursortasten links/rechts bewegt. De RETURN-Taste wird benötigt, um eine Aktion wie z. B. einen Schalter betätigen, einen Knopf drücken oder einen Computer zu benutzen.

Im Hauptmenü kann man die Tastenbelegung für Springen, Feuern und Bewegen selber einstellen.

Viel Spaß !

EasyDiskCopy

Von Andreas Bauer

EasyDiskCopy ist ein schnelles, komfortables Diskettenformatierprogramm, das alle gebräuchlichen Diskettenformate der IBM-kompatiblen Rechner unterstützt und als Kopierpuffer wahlweise das RAM (inkl. EMS) oder die Festplatte nutzt.

EasyDiskCopy kann wahlweise mit der Maus oder der Tastatur bedient werden.

Nach dem Start können Sie durch Anklicken der Quellaufwerk-Box oder der
Ziellaufwerk-Box das Quell- bzw. Ziellaufwerk ändern.

Das Anklicken der Puffer-Box wechselt zwischen RAM und Festplatte als Kopierpuffer.

Mit der Start Kopieren-Box rechts unten wird der Kopiervorgang gestartet. Der Computer stellt zunächst das Diskettenformat fest und teilt Ihnen mit welches Format die Quelldiskette hat und liest Ihren Inhalt in den Kopierpuffer (RAM oder Festplatte ein).

Sobald die gesamte Quelldiskette gelesen wurde oder der Kopierpuffer voll ist, fordert er Sie auf, die Zieldiskette einzulegen und beschreibt sie mit dem Inhalt der Quelldiskette.

Falls die Zieldiskette nicht formatiert war, oder ein anderes Format als die Quelldiskette hat, wird sie jetzt formatiert.

Mit der Beenden-Box können Sie EasyDiskCopy verlassen und zu DOS zurückkehren.

Falls Sie keine Maus besitzen können Sie folgende Tasten verwenden, um EasyDiskCopy zu bedienen:

<Q>uellaufwerk: Quellaufwerk auswählen

<Z>iellaufwerk: Ziellaufwerk auswählen
<P>uffer: Zwischen RAM und Festplatte als Kopierpuffer wechseln
<S>tart Kopieren: Kopiervorgang starten
<B>eenden: EasyDiskCopy verlassen

Wenn Sie EasyDiskCopy auffordert, eine beliebige Taste zu drücken, können
Sie auch eine der beiden Maustasten drücken.

Während EasyDiskCopy kopiert oder formatiert, können Sie jederzeit mit <ESC>
abbrechen.

Falls Sie über erweiterten Speicher verfügen und einen EMS-Treiber installiert haben, nutzt EasyDiskCopy diesen Speicher automatisch.
Damit können Sie auch "große" Disketten mit 1.2MByte und mehr kopieren und
müssen dabei nur einmal einen Diskwechsel durchführen.

Wenn EasyDiskCopy die Quelldiskette ganz im Kopierpuffer unterbringt (was immer der Fall ist, wenn Sie mit Festplatten-Puffer arbeiten), können auch mehrere Duplikate der Quelldiskette erstellt werden, ohne daß noch einmal von
der Quelldisk gelesen werden müßte.

EasyDiskCopy merkt sich, welchen Kopierpuffer Sie benutzen und mit welchen
Laufwerken Sie arbeiten und meldet sich bei jedem Neustart mit der Einstellung, die Sie zuletzt gewählt hatten.

Somit ist EasyDiskCopy besonders für alle Vielkopierer (z.B. Shareware-Autoren) optimal geeignet, aber da EasyDiskCopy äußerst einfach zu bedienen ist und schneller arbeitet als die Standardkopierwerkzeuge, wird jeder gerne mit EasyDiskCopy arbeiten.

V-DIR

Von Alexander Schmidt

Immer wieder ist es ganz nützlich wenn man bestimmte Daten auf seinem PC verstecken kann. Mit diesem Programm hat man die Möglichkeit versteckte Verzeichnisse auf seiner Festplatte anzulegen.

Versteckt heißt: Das mit V-DIR angelegte Verzeichnis wird bei der Eingabe von DIR nicht angezeigt.

V-DIR wird genauso verwendet wie der DOS-Befehl MD oder MKDIR.

Ein so angelegtes Verzeichnis kann wie jedes normale behandelt werden. Alle DOS-Befehle wirken auf dieses Verzeichnis.

Die Anwendungsgebiete dieses kleinen Utilities sind vielfältig. So können z. B. wichtige Quellcodes versteckt oder auch die Ab-18-Bildersammlung vor den Blicken des Partners verborgen werden.

WICHTIG ! Wenn Sie ein Verzeichnis mit V-DIR anlegen, so merken Sie sich unbedingt den Verzeichnisnamen. Nicht das Sie selber nicht mehr an Ihre versteckten Daten herankommen.

Tip

Wenn Sie einen sicheren Verzeichnis-Schutz haben wollen, dann
nehmen Sie doch einfach das Ascii-Zeichen Alt+255, ein Leerzeichen. (DOS erkennt zwei verschiedene Leerzeichen, die Leertaste und Alt+255)

Anleitung mit Alt+255:
Starten Sie von DOS aus V-DIR durch die Eingabe von V-DIR, geben Sie direkt dahinter (ein Leerzeichen) den Verzeichnisnamen Alt+255
(Alt gedrückt halten und auf dem rechten Ziffernblock 255 eintippen).
Das Ergebnis ist ein verstecktes Unterverzeichnis, das den ASCII-Code 255 benutzt. Wenn Sie jetzt in das Verzeichnis gelangen wollen, so müssen Sie folgendes eingeben: CD Alt+255 (nicht die Leertaste drücken)



Einbauanleitung für ein 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk

Die meisten Anwender haben einen Rechner erworben, der ein 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk aufweist. Zwar ist dieses Diskettenformat noch am weitesten verbreitet, aber das 3,5-Zoll-Format holt kräftig auf.

Dies hat drei Gründe:

1) Die Disketten sind handlicher.
2) Sie sind durch die Verwendung von Hartplastik stabiler.
3) Sie besitzen ein größere Speicherkapazität.

Außerdem wird die Magnetscheibe vollständig von einer staubdichten Hülle umgeben, die sich erst beim Einschieben in das Laufwerk öffnet und die Schreibschutzvorrichtung ist komfortabler gelöst.

Sie benötigen

- das 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk (verwenden Sie auf jeden Fall ein 1,44-MB-Laufwerk, außer wenn Sie nur Besitzer eines XT's sind)
- das Stromversorgungskabel
- evtl. einen Einbaurahmen im 5,25-Zoll-Format
- Werkzeug

Erster Schritt

Öffnen Sie Ihren Rechner. Der Laufwerkseinschub und der Laufwerkscontroller müssen frei zugänglich sein.

Zweiter Schritt

Befestigen Sie das Laufwerk im 5,25-Zoll-Einbaurahmen.

Hinweis: Wenn Ihr Rechner 3,5-Zoll-Laufwerkseinschübe besitzt, ist dieser Schritt überflüssig.

Dritter Schritt

Stellen Sie fest, wo sich auf Ihrem Laufwerk der Diskettenlaufwerk-Einstellungsschalter (Disk-Select-Switch oder abgekürzt DSSW) befindet. Stellen Sie diesen auf den gleichen Wert ein wie den Ihres ersten Diskettenlaufwerks (normalerweise auf 1).

Vierter Schritt

Schieben Sie das Laufwerk ganz in den Laufwerkseinschub. Die hinteren Kabelanschlüsse müssen sichtbar und zugänglich sein.

Fünfter Schritt

Verbinden Sie das Laufwerk und den Controller mit dem zweiten Stecker des Datenübertragungskabels (der erste Stecker steckt bereits im ersten Laufwerk). Achten Sie dabei auf den richtigen Anschluß. Die rote Seite des Kabels muß mit den Pins 1 und 2 verbunden werden. Diese sind mit einer kleinen „1“ bzw. „2“ am Laufwerk gekennzeichnet.

Sechster Schritt

Verbinden Sie das Stromversorgungskabel des Laufwerks mit einem Stromstecker (kommt aus dem Netzteil). Diese sind normalerweise so aufgebaut, daß man sie nicht falsch herum verbinden kann.

Siebter Schritt

Schalten Sie den Rechner ein. Starten Sie nach dem booten das Setup-Programm durch Eingabe von **setup** und drücken der **<RETURN>**-Taste.

Falls sich dieses Programm nicht auf Ihrer Festplatte befindet, schauen Sie auf den Disketten nach, die Ihnen Ihr Händler beim Kauf mitgegeben hat. Setzen Sie sich eventuell mit ihm in Verbindung.

Tragen Sie als „Laufwerk B“ den entsprechenden Laufwerkstyp (1,4 MB 3,5-Zoll) ein. Verlassen Sie das Setup-Programm wieder. Ihr Rechner sollte jetzt neu booten.

Hinweis: Wenn Sie Besitzer eines XT's sind, können Sie nur ein 720 KB-Laufwerk einbauen. Lassen Sie den siebten Schritt weg und erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler, welche Änderungen Sie stattdessen an der Datei „CONFIG.SYS“ vornehmen müssen.

Achter Schritt

Testen Sie jetzt Ihr Laufwerk, indem Sie eine 3,5-Zoll-Diskette formatieren. Testen Sie bitte auch, ob Ihr Rechner Disketten beider Formate (720 KB und 1,44 MB) lesen und schreiben kann.

Neunter Schritt

Alles gutgegangen ? Fein ! Schrauben Sie das Laufwerk fest, so daß es nicht mehr herausrutschen kann. Schließen Sie den Deckel des Rechners und schrauben Sie ihn zu.

MS-DOS-Kurs

MS-DOS-Praxis Teil 7:

EDLIN

Fortsetzung 1

Der Einstieg in das MS-Dos Betriebssystem

Von Gerhard Kuhnle

Befehl	Englisch	Bedeutung
C	COPY	Zeilen kopieren
D	DELETE	Zeilen löschen
M	MOVE	Zeilen verschieben

Tabelle 7.1

a.) Überblick über die EDLIN-Kommandos

Im letzten Beitrag beschäftigten wir uns ausführlich mit den Kommandos i, l und e. Wir konnten damit Texte einfügen, auf dem Bildschirm anzeigen und abspeichern. Für den Anfänger genug. Für bequemes und effizientes Arbeiten sind jedoch weitere EDLIN-Kommandos sehr nützlich, die in diesem Beitrag besprochen werden.

E D I T I E R T A S T E N

Funktion		Funktionstaste
Alle Zeichen ab Cursorpos. übernehmen	1	<F3>
Ein Zeichen ab Cursorpos. übernehmen	2	<F1>
Einfügemodus einschalten	3	<EINF>oder<INS>
Einfügemodus ausschalten	4	<EINF>oder<INS>
Zeichen entfernen	5	<ENTF>oder<DEL>

Tabelle 7.2

b.) Zeilen korrigieren

Wir laden mit „EDLIN TELEFON.TXT <RETURN>“ die Datei, die wir als erste mit EDLIN erstellt haben. Mit dem Kommando „L <RETURN>“ wird der Bildschirminhalt auf dem Bildschirm angezeigt. Die Tasten, die zum Editieren (Korrigieren) vorgesehen sind, enthält Tabelle 7.2.

Erläuterung der Tabelle 7.2

Um eine Zeile zu korrigieren, muß die Zeile mit ihrer Nummer aufgerufen werden. Ist der Inhalt der Zeile 3 zu ändern, so geben wir 3 <RETURN> ein. Die Zeile 3 wird mit Inhalt angezeigt, darunter nochmals die Zeile 3 ohne Inhalt. Sie sind im Editiermodus. Sie können jetzt beliebige Änderungen in dieser Zeile vornehmen. Mit <RETURN> gelangen Sie wieder in den Kommandomodus, erkennbar am Prompt (*).

Bevor wir eine Zeile editieren, fügen wir in die erste Zeile einen Datensatz, wie in Tab 7.3 angegeben, ein. Damit haben wir eine einheitliche Ausgangsbasis.

Ersten Datensatz einfügen

Funktion	EDLIN-Eingaben
Zeile 1 einfügen	li <RETURN>
Datensatz eingeben	Maier 0731 56345 <RETURN>
Kommandomodus	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	l <RETURN> oder L <RETURN>

Tabelle 7.3



MS-DOS-Kurs

1. Übung: Zeilen korrigieren

An das Ende des ersten Datensatzes ist eine weitere Information anzuhängen.
Die genauen Anweisungen ergeben sich aus Tab. 7.4. Die EDLIN-Kommandos 1 - 6 sind einzugeben.

Ersten Datensatz erweitern		
Alter Datensatz		Maier 0731 56345
Korrig. Datensatz		Maier 0731 56345 Ulm
Funktion		**EDLIN-Kommandos**
Zeile 1 editieren	1	1 <RETURN>
Datensatz kopieren	2	<F3>
Leerzeichen	3	Leertaste
Ulm anhängen	4	Ulm <RETURN>
Kommandomodus	5	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	6	1 <RETURN> oder L <RETURN>

Tabelle 7.4

2. Übung: Zeilen korrigieren

Der erste Datensatz ist, wie sich aus Tab. 7.5 ergibt, zu ändern.
Der Name Maier ist in Mayer zu ändern. Die EDLIN-Kommandos 1 - 6 sind einzugeben.

Ersten Datensatz ändern		
Alter Datensatz		Maier 0731 56345 Ulm
Korrig. Datensatz		Mayer 0731 56345 Ulm
Funktion		**EDLIN-Kommandos**
Zeile 1 editieren	1	1 <RETURN>
Ma kopieren	2	<F1> <F1>
Änderung eingeben	3	y
Rest kopieren	4	<F3><RETURN>
Kommandomodus	5	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	6	L <RETURN>

Tabelle 7.5

3. Übung: Zeilen korrigieren

Der erste Datensatzes ist, wie sich aus Tab. 7.6 ergibt, zu ändern. Die EDLIN-Kommandos 1 - 6 sind einzugeben. Der Name enthält zwei Buchstaben weniger. Diese beiden Buchstaben werden gelöscht, indem nach dem 3. Buchstaben zweimal die <DEL>-Taste gedrückt wird (Vgl. Kommando 3 der Tabelle).

Ersten Datensatz erweitern		
Alter Datensatz		Mayer 0731 56345 Ulm
Korrig. Datensatz		May 0731 56345 Ulm
Funktion		**EDLIN-Kommandos**
Zeile 1 editieren	1	1 <RETURN>
May kopieren	2	<F1> <F1> <F1>
er löschen	3	<DEL><DEL> oder <ENTF><ENTF>
Rest kopieren	4	<F3>
Kommandomodus	5	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	6	1 <RETURN> oder L <RETURN>

Tabelle 7.6

MS-DOS-Kurs

4. Übung: Zeilen korrigieren

Der erste Datensatz ist, wie sich aus Tab. 7.7 ergibt, zu ändern. Die EDLIN-Kommandos 1 - 8 sind einzugeben. Es sind beim Namen zwei Buchstaben einzufügen. Der erste Buchstabe bleibt gleich, er wird mit <F1> kopiert. Die nächsten beiden Buchstaben werden geäandert, sie werden normal eingetippt. Der 4. und 5. Buchstabe des Namen werden eingefügt. Vor dem Eintippen wird der Einfügemodus mit <INS> oder <EINF> eingefügt (vgl 4. Kommando) und anschließend werden die beiden Buchstaben eingetippt (vgl. 5. Kommando).

Ersten Datensatz ändern		
Alter Datensatz		May 0731 56345 Ulm
Korrig. Datensatz		Meier 0731 56345 Ulm
Funktion		**EDLIN-Kommandos**
Zeile 1 editieren	1	1 <RETURN>
M kopieren	2	<F1>
ei eingeben	3	ei
Einfügemodus ein	4	<INS> oder <EINF>
er eingeben	5	er
Rest kopieren	6	<F3>
Kommandomodus	7	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	8	1 <RETURN> oder L <RETURN>

Tabelle 7.7

5. Übung: Zeilen korrigieren

Der erste Datensatz ist, wie sich aus Tab. 7.8 ergibt, zu ändern. Die EDLIN-Kommandos 1 - 4 sind einzugeben. Wenn sich alles oder fast alles ändert, ist es am einfachsten, den alten Datensatz mit dem neuen Datensatz vollständig zu überschreiben.

Ersten Datensatz ändern		
Alter Datensatz		Meier 0731 56345 Ulm
Korrig. Datensatz		Schulze 0811 452343 München
Funktion		**EDLIN-Kommandos**
Zeile 1 editieren	1	1 <RETURN>
M kopieren	2	Schulze 0811452343 München<R>
Kommandomodus	3	<F6> <RETURN>
Liste anzeigen	4	1 <RETURN> oder L <RETURN>

Tabelle 7.8

c.) Zeilen listen

Diese Übung bringt erst dann Vorteile, wenn die Datei mehr als 23 Zeilen enthält. Edlin zeigt immer die aktuelle Zeile (mit Stern versehen), die 11 Zeilen davor und die folgenden 11 Zeilen an. Geben Sie zunächst einmal mit L <RETURN> die ganze Datei auf dem Bildschirm aus. Die aktuelle Zeile ist mit einem zusätzlichen Stern gekennzeichnet. Dies ist an einem Beispiel zu demonstrieren. Die Zeile 5 ist zu aktualiseren. Geben Sie ein: „5 <RETURN><RETURN>" und anschließend L <RETURN>. Die Zeile 5 enthält nunmehr einen zusätzlichen Stern. Wird beim Löschen bzw Einfügen keine Zeilennummer angegeben, dann wird die aktuelle Zeile gelöscht oder eingefügt, in diesem Beispiel die Zeile 5.

Zeilen auf Bildschirm ausgeben		
Zeilenbereich		**EDLIN-Kommando**
4 - 10	1	4,101 <RETURN>
1 - 10	2	1,101 <RETURN>
8	3	8,81 <RETURN>
Alle Zeilen	4	1,#1 <RETURN>
5 - Ende	5	5,#1 <RETURN>

Tabelle 7.8

Die Möglichkeiten der List-Option lernen Sie mit den Kommandos 1 - 4 der Tab. 7.8 kennen.



MS-DOS-Kurs

d.) Zeilen verschieben (move)

Einzelne oder mehrere zusammenhängende Zeilen können, wie sich aus Tab. 7.9 ergibt, beliebig verschoben werden. Einzugeben sind lediglich die Kommandos der Spalten 3 (zum Verschieben) und 4 (zum Überprüfen). Es ist darauf zu achten, daß die zu verschiebenden Zeilen immer vor (nicht nach) dem angegebenen Ziel eingeschoben werden. Leerzeichen sind auch hier im Kommando nicht zulässig.

Die allgemeine Syntax lautet: **Von, Bis, Ziel m**

Zeilen verschieben

Zeilenbereich	Verschieben vor Zeile	Edlin Kommando	Test
2 - 4	1	2,4,1m<RETURN>	1,41
4	1	4,4,1m<RETURN>	1,41
1 - 2	Ende	1,2,#m<RETURN>	1,#l

Tabelle 7.9

e.) Zeilen kopieren (copy)

Zeilen, die an anderer Stelle im Text mit dem gleichen Inhalt gebraucht werden, können kopiert werden. Die Syntax für das Kopieren ersehen Sie aus Tab. 7.10. Sie ist vergleichbar, soweit nur eine Kopie erstellt wird, mit dem Kommando für das Verschieben. Statt dem Buchstaben m für move (verschieben) wird der Buchstabe c für copy (kopieren) verwendet. Sind zwei oder mehr Kopien zu erstellen, so ist die Anzahl der Kopien zusätzlich anzugeben (vgl. 2. und 3. Fall).

Die allgemeine Syntax lautet: **Von, Bis, Ziel, Wieviel c**

Zeilen kopieren (copy)

Zeilenbereich	Kopieren vor Zeile	Anzahl Kopien	Edlin Kommando	Test
2 - 4	1	1	2,4,1c	1,10L
4	1	2	4,4,1,2c	1,10L
1 - 2	Ende	3	1,2,#,3c	1,#l

Tabelle 7.10

f.) Zeilen löschen (delete)

Durch das Kopieren haben wir inzwischen Zeilen, die mehrmals vorkommen. Diese Zeilen sind einzeln oder gleichzeitig zu löschen (vgl Tab. 7.11)

Werden Zeilen gelöscht, so werden die dahinter liegenden Zeilen automatisch nach vorne geschoben.

Zeilen löschen (delete)

Zeilenbereich	EDLIN-Kommando	TEST
5	15D <RETURN>	1,10L
1 - 3	21,3D <RETURN>	1,10L
5 - 7	35,7D <RETURN>	1,10L
10 - Ende	410,#D <RETURN>	1,#L

Tabelle 7.11

Fortsetzung folgt.

Basic-Kurs

Professionell programmieren in BASIC

Ein Kurs für Anfänger
und alle, die mehr wissen wollen!

Von Roand G. Hülsmann

TEIL 3

5. STRUKTOGRAMME

5.1 Wozu Struktogramme?

Wenn die Programme größer werden besteht die Möglichkeit, daß man irgendwann die Übersicht verliert. Und wenn die Programmieraufgabe komplizierter ist, braucht man erst mal einen Plan, um loslegen zu können. Ein solcher Plan ist ein „Struktogramm". Die Struktur eines Programmes wird unabhängig von der Programmiersprache übersichtlich dargestellt. Ein Struktogramm kann so ungemein zur Erleichterung des Programmierens beitragen.

Innerhalb eines Rechteckes wird das ganze Programm, bzw. Programm-Modul dargestellt. Ein Programm-Modul ist ein Unterprogramm, daß vom Hauptprogramm aus aufgerufen wird. Bei komplizierteren Programmen ist es sinnvoll, es in überschaubare Einzelteile zu zerlegen. Dazu aber später mehr. Lernen wir zunächst die einzelnen Elemente eines Struktogrammes kennen:

5.2 Anweisungen

Das einfachste Element ist die Anweisung. Unser erstes Programm hatte noch keine Schleifen und Entscheidungen. Es bestand aus einer Aneinanderreihung von Anweisungen bzw. Befehlen. Das Symbol für eine Anweisung ist ein einfaches Rechteck. Abbildung 1 zeigt unser Programm „Prog1" aus dem letzten Kursteil.

5.3 Verzweigungen

Das Symbol in Abbildung 2, natürlich auch in rechteckiger Form, stellt eine Verzweigung auf Grund einer Bedingung dar. Der „J"-Zweig (=Ja) wird durchlaufen, wenn die Bedingung erfüllt ist, der „N"-Zweig, wenn dem nicht so ist. In BASIC haben wir eine solche Verzweigung mit IF ... THEN ... ELSE realisiert. Unser „Prog2" aus dem letzten Kursteil sähe als Struktogramm so aus: (Abb. 3)

Es gibt auch noch ein Sonderfall der Verzweigung, die Mehrfachverzweigung. Da diese aber nicht mit GWBASIC oder P-BASIC zu realisieren ist, behandeln wir diese wenn wir und dem BASIC-COMPILER zuwenden.

5.4 Schleifen

An Schleifen haben wir bisher die Wiederholungsschleife kennengelernt. Für diese gibt es in dieser Form kein Struktogrammsymbol. Die Wiederholung ist der Spezialfall einer „kopfgesteuerten Schleife mit Laufbedingung". Was ist das nun wieder ? (Abb. 4).

„Kopfgesteuert" bedeutet, daß bevor das Programm in die Schleife eintritt abgefragt wird, ob die Anweisungen, die in der Schleife stehen, nocheinmal abgearbeitet werden sollen.

„Laufbedingung" heißt, daß die Bedingung angegeben wird, unter der der Schleifenkörper (=die Anweisungen in der Schleife) noch einmal abgearbeitet wird. Sehen wir uns dazu unser „Prog4" aus dem letzten Kursteil als Struktogramm an (Abb. 5). Das einzelne Symbol einer kopfgesteuerten Schleife zeigt Abbildung 4. Das Hochzählen von MONAT% ist im FOR-Befehl enthalten. Im Struktogramm muß es aber eigens an der Stelle angegeben wird, wo der NEXT-Befehl steht. Der Schleifenbefehl im Programm lautet: FOR MONAT% = 1 TO 12.

Vor Eintritt in die Schleife wird MONAT% auf 1 („MONAT% = 1") gesetzt. Die Schleife soll solange durchlaufen werden, solange MONAT% kleiner oder gleich 12 ist („Solange MONAT% <= 12"). Nach jedem Durchlauf wird MONAT% um 1 erhöht („MONAT% = MONAT% + 1").

Es gibt aber in BASIC einen Befehl, mit dem man die kopfgesteuerte Schleife dem Struktogramm exakt nachstellen kann:

```
WHILE <Lauf-Bedingung>
 <Befehle>
WEND
```

WHILE heißt übersetzt genau „solange" und WEND ist eine Abkürzung für „WHILE END", das Ende der WHILE-Schleife. Um diese neuen Befehle in „Prog3" zu verwenden, ersetzen Sie Zeile 1020 durch folgende 2 Zeilen:

```
1015 MONAT%=1
1020 WHILE MONAT% <= 12
```

Und 1120 ersetzen Sie durch:

```
1115 MONAT% = MONAT% + 1
1120 WEND
```

Es gibt auch noch „fußgesteuerte" Schleifen, bei denen nach Durchlauf der Schleife überprüft wird, ob Sie noch einmal durchlaufen werden soll. Da diese aber mit GWBASIC oder P-BASIC nicht zu realisieren sind, heben wir uns die für später auf.

5.5 Unterprogramme

Unterprogramme werden ähnlich wie Anweisungen dargestellt. Allerdings wird in das rechteckige Feld anstelle der Anweisung der Name des Unterprogrammes geschrieben. Um ihn von einer Anweisung zu unterscheiden, wird er „eingekreist" oder mit Klammern versehen. Das entsprechene Unterprogramm ist ein gewöhnliches Struktogramm. Ein „Rahmen", der oben den Namen des Unterprogrammes und unten die Rücksprunganweisung enthält, kenn-



Basic-Kurs

zeichnet das Programm als Unterprogramm (Abb. 6).

6. VOM STRUKTOGRAMM ZUM PROGRAMM: TASCHENRECHNER

Grau ist alle Theorie. Nutzen wir unsere Kenntnisse über Struktogramme doch einmal praktisch aus. Aufgabe ist es, einen Taschenrechner zu programmieren, der mindestens die vier Grundrechenarten beherrscht. Wir beginnen beim einfachsten Modell und verfeinern es bis es ein - auch optisch - ansprechendes Programm ist, das sich praktisch einsetzen läßt. Um nicht allzuviel dieses Heftes mit Listings zu belegen, werden nur noch die Programmteile im Text aufgeführt, die Neues enthalten oder besonders interessant sind. Da alle erwähnten Listungs auf der Diskette des Heftes vorhanden sind, ist es sowieso besser, die Programme in den Rechner zu laden und auf dem Bildschirm während des Durcharbeitens des Kurses zur Verfpgung zu haben.

6.1 Das einfachste Modell

Das Grundmodell unseres Taschenrechners muß in der Lage sein, eine Zahl vom Benutzer anzufordern, dann einen Operator („+“, „-“, „*“ oder „/“) und zum Schluß wieder eine Zahl. Anschließend muß er das Ergebnis ausgeben. Abbildung 7 zeigt das entsprechende Struktogramm.

Versuchen Sie zunächst das Programm selbst dazu zu programmieren. Vergleichen Sie es anschließend mit der auf der Diskette vorliegenden Musterlösung. Ein Hinweis: Wenn in einer Verzweigung der „Nein“-Zweig fehlt, so wird im Programm hinter dem IF ... THEN das ELSE weggelassen.

6.2 Erste Verbesserungen

Der Taschenrechner hat noch Schwächen. Zwei Schwächen sollen als Nächstes ausgebessert werden. Erstens soll er merken, wenn ein falscher Operand eingegeben wird. Er sollte dann den Operanden noch einmal anfordern. Außerdem sollte am Ende des Programmes die Frage stehen, ob man noch eine Rechnung durchführen will. Wenn „J“ eingegeben wird, dann sollte das Programm erneut starten.

Das verbesserte Struktogramm zeigt Abbildung 8:

Damit das Programm überhaupt in die Hauptschleife hineingeht, muß ANTWORT$ „J“ oder „j“ sein. Deshalb wird Antwort mit „j“ vorbelegt.
Damit das Programm auch richtig funktioniert, wenn ein großes „J“ eingegeben wird, wird auf „J“ und „j“ getestet. Dieses wird mit der ODER-Verknüfung erreicht. Der Ausdruck ist dann wahr, wenn die eine ODER die andere Bedingung wahr ist:

```
WHILE ANTWORT$=„J“ OR ANTWORT$=„j“
```

Bei der Überprüfung des Operanden sieht es anders aus. Hier muß in die Schleife gegangen werden, solange er nicht einer der Operanden ist:
Solange Op$<>„+“ UND Op$<>„-“ UND Op$<>„*“ UND Op$<>„/“! Auch das
ließe sich mit der UND-Funktion in BASIC umsetzen:

```
WHILE OP$<>„+“ AND OP$<>„-“ AND OP$<>„*“ AND OP$<>„/“
```

Hier ist der Ausdruck hinter WHILE nur dann wahr, wenn alle Bedingungen erfüllt sind!

Es gibt in BASIC (und den meisten anderen Sprachen) aber eine elegantere Lösung. Es gibt nämlich eine Funktion, die Überprüft, ob eine Zeichenkette in einer anderen enthalten ist. Wenn ja, dann gibt sie die Position zurück, ansonsten ist ihr Wert 0:

```
WHILE INSTR(„+-*/“,OP$)=0
```

Der Ausdruck ist nur dann unwahr, wenn OP$ in „+-*/“ enthalten ist. Er wäre also auch unwahr, wenn der Anwender z.B. „-*“ eingeben würde. Damit kann unsere Rechner aber auch nichts anfangen. Also überprüfen wir zusätzlich, ob die Länge der Zeichenkette OP$ genau 1 ist. Hierfür gibt es die Funktion LEN, die die Länge einer Zeichenkette ermittelt:

```
WHILE INSTR(„+-*/“,OP$)=0 OR LEN(OP$)<>1
```

Sollte eine der beiden Bedingungen erfüllt sein, geht das Programm in die Schleife. Damit der Anwender nach dem Operanden gefragt wird, wird er vor Eintritt in die Schleife mit „ “ vorbelegt.

Natürlich ist das Programm noch weiter verbesserungsfähig: Man könnte noch überprüfen, ob bei einer Division der zweite Operand eine 0 ist.
Da die Division durch Null nicht erlaubt ist, müßte die zweite Zahl erneut abgefragt werden. Man könnte dafür sorgen, daß bei der Antwort überprüft wird, ob nur „J“ oder „N“, bzw. „j“ oder „n“ eingegeben wird. Man könnte hier auch die INPUT$-Funktion verwenden. Man könnte einen Warnton ausgeben lassen, wenn der Benutzer einen Fehler macht.
Man ... wieso eigentlich „man“? Sie könnten all dies tun, um sich die Wartezeit auf den nächsten Kurs lehrreich zu verkürzen. Betrachten Sie es als Hausaufgabe! Bei der Hausaufgabe hilft Ihnen sicher der „Interpreter-Editor“, der in diesem Heft dabei ist. Er stattet nämlich Ihr P-BASIC oder GWBASIC mit einer modernen Benutzeroberfläche aus!

Jetzt fehlt Ihnen nur noch die Möglichkeit, einen Warnton zu erzeugen. Dazu gibt es auch einen BASIC-Befehl: BEEP. Er erzeugt einen einzigen kurzen Ton. Alle anderen Befehle und Funktionen, um die vorgeschlagenen Verbesserungen durchzuführen, kennen Sie schon. Noch ein Tip: Es ist hilfreich, sich zuerst ein Struktogramm zu zeichen!

Basic-Kurs

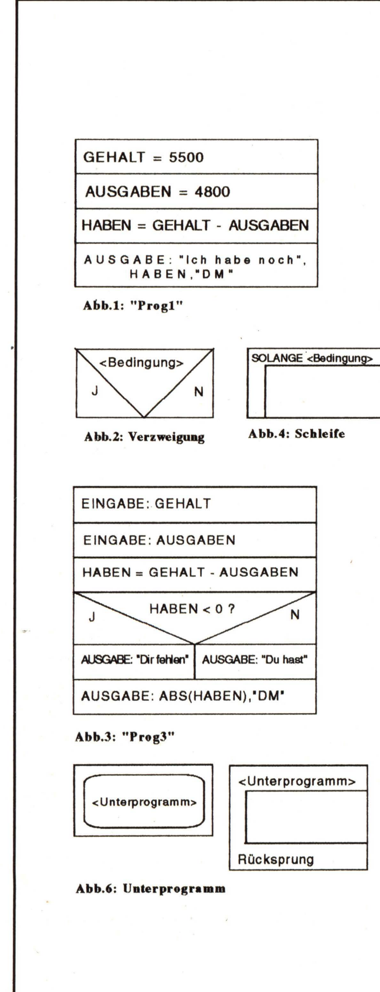


Abb.1: "Prog1"

Abb.2: Verzweigung

Abb.4: Schleife

Abb.3: "Prog3"

Abb.6: Unterprogramm

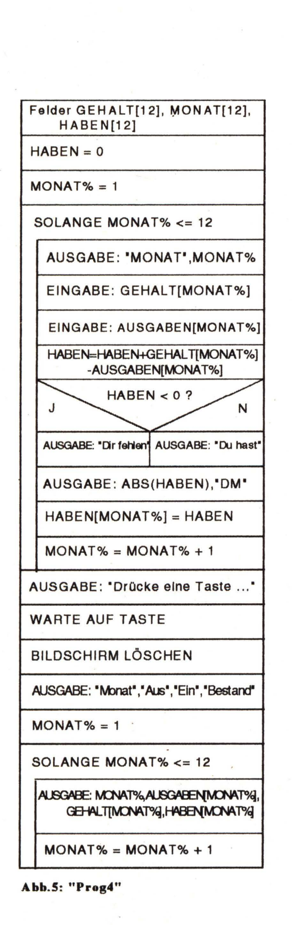


Abb.5: "Prog4"

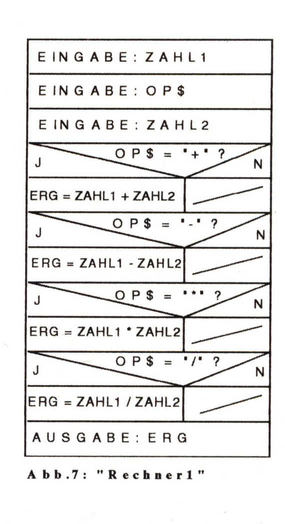


Abb.7: "Rechner1"

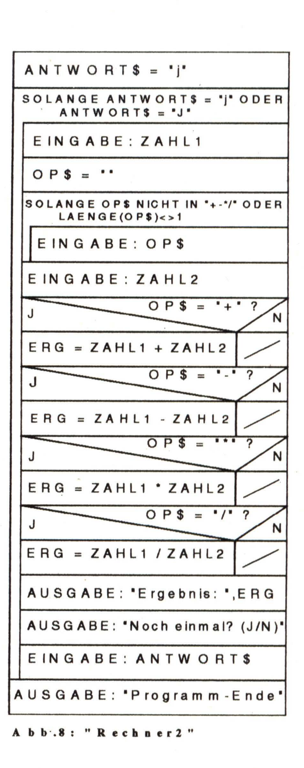


Abb.8: "Rechner2"

NEUE BEFEHLE UND FUNKTIONEN

WHILE <Bedingung> <Befehle> WEND	Kopfgesteuerte Schleife mit Lauf-Bedingung.
OR	ODER-Verknüpfung
AND	UND-Verknüpfung
BEEP	erzeugt einen Ton
INSTR(String1,String2)	Die Position von String2 in String1. Das Ergebnis ist 0, wenn String2 nicht in String1 vorkommt.
LEN(String)	Die Länge der Zeichenkette String.

NÄCHSTEN KURSTEIL
verbessern wir unseren Taschenrechner und versehen ihn mit Farbe und Ton. Anschließend machen wir erste Vorüberlegungen für eine komfortable Adress-Verwaltung.

Die Listings der Programme finden Sie auf der Diskette unter RECHNER1.BAS und RECHNER2.BAS



Programmieren mit TURBO-PASCAL (Version 4.0-5.5)

Vom Text bis zur Grafik

Von H.J. Schloßarek

Grafikteil VII

Bevor wir uns mit der Objektorientierten Programmierung in Turbo-Pascal beschäftigen, fasse ich die wichtigsten Grafikproceduren und -funktionen in einer Referenzliste zusammen. Haben Sie diese Liste zur Hand, dann entfällt die Suche im Handbuch oder der entsprechenden Literatur.

Der Aufbau der Liste setzt sich aus der Turbo-Pascal Deklaration, der Beschreibung und einem kleinen Beispiel zusammen. Es werden verschiedene Proceduren in der Liste erscheinen, die in den vorhergehenden Kursteilen nicht beschrieben wurden. Bevor in einem Programm mit den Proceduren und Funktionen des Grafikpaketes von Turbo-Pascal gearbeitet werden kann muß ein Grafikmodus gesetzt sein (INITGRAPH).

TP-Deklaration:
ARC(x,y:INTEGER;stangle,endangle,radius:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Arc zeichnet einen Kreisbogen oder einen Kreisausschnitt, wobei der Mittelpunkt durch (x,y) angegeben wird.
Stangle bestimmt den Startpunkt und endangle den Endpunkt es mit radius gezeichneten Kreisbogens.
Stangle = 0 Grad und endangle = 360 Grad zeichnet einen vollen Kreis.
Beispiel:
ARC(160,100,90,270,50); (Zeichnet einen linken Halbkreis)

TP-Deklaration:
BAR(x1,y1,x2,y2:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Bar zeichnet ein mit dem aktuellen Füll-Muster ausgefülltes Rechteck, dessen obere linke Ecke durch das Koordinatenpaar (x1,y1) und dessen rechte untere Ecke durch (x2,y2) angegeben wird.
Beispiel:
BAR(20,20,100,170); (Zeichnet ein ausgefülltes Rechteck)

TP-Deklaration:
BARD(x1,y1,x2,y2,depth:WORD;top:BOOLEAN);
Beschreibung: (Procedur)
BAR3D zeichnet einen dreidimensionalen Balken.
Mit der Variablen depth wird die Pixeltiefe des Balkens angegeben. Die Balkenflächen werden im aktuellen Muster ausgefüllt. Mit top kann festgelegt werden ob ein Balkendeckel gezeichnet wird oder nicht, für top sind zwei Konstanten in TP definiert,topon = TRUE (Deckel wird gezeichnet) oder topoff = FALSE (Deckel wird nicht gezeichnet).
Beispiel:
BAR3D(10,10,50,60,15,topoff);
BAR3D(10,60,50,110,15,topon);

TP-Deklaration:
CIRCLE(x,y:INTEGER;radius:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
CIRCLE zeichnet in der aktuellen Farbe einen Kreis mit dem in radius übergebenen Parameter um den Mittelpunkt (x,y); Das Höhen/Seitenverhältnis des Bildschirmes wird von CIRCLE automatisch berücksichtigt.
Beispiel:
CIRCLE(160,100,50); (Zeichnet einen Kreis mit radius 50)

TP-Deklaration:
CLEARDEVICE;
Beschreibung: (Procedur)
CLEARDEVICE löscht den gesamten Grafikbildschirm und setzt den Grafikcursor auf den Punkt (0,0).
Beispiel:
CLEARDEVICE;

TP-Deklaration:
CLEARVIEWPORT;
Beschreibung: (Procedur)
CLEARVIEWPORT löscht ein mit SETVIEWPORT gesetztes Zeichenfenster in der gesetzten Hintergrundfarbe (Palettennr.(0)) der Grafikcursor wird auf den Punkt (0,0) innerhalbe des Fensters gesetzt.
Beispiel:
SETVIEWPORT(20,20,170,170,clipon); (Setzt Zeichenfenster)
CLEARVIEWPORT; (Löscht Zeichenfenster)

TP-Deklaration:
CLOSEGRAPH;
Beschreibung: (Procedur)
CLOSEGRAPH entfernt das geladene Grafikpaket aus dem Speicher, somit stehen dem Programm keine Grafikfunktionen mehr zur Verfügung. Nach dem Aufruf von Closegraph wird in den Textmodus der vor Aufruf des Grafikpaketes aktiv war zurückgeschaltet.
Beispiel:
CLOSEGRAPH;

TURBO-PASCAL-Kurs

TP-Deklaration:
DETECTGRAPH(VAR graphdriver,graphmode:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
DETECTGRAPH prüft die Hardware des Computers und stellt fest mit welcher Grafikkarte der Computer ausgerüstet ist und speichert die entsprechenden Werte in den Variablen graphdriver und graphmode ab. Für die verschiedenen Karten sind in Turbo-Pascal konstante Werte definiert: detect=0, cga=1,mcga=2, ega=3, ega64=4, egamono=5,ibm8514=6, att400=8, vga=9 und pc3270=10;Wenn Sie einen bestimmten Grafikmodus setzen wollen, z.B. einen
CGA-Modus bei einer EGA-Karte so kann mit Detectgraph getestet werden ob eine EGA-Karte installiert ist.
Beispiel:
```
DETECTGRAPH(graphdriver,graphmode);
IF (graphdriver = ega) or (graphdriver = ega64) THEN
    begin graphdriver:=cga; graphmode:=cgac1; end;
```

TP-Deklaration:
DRAWPOLY(numpoints:WORD;VAR polypoints);
Beschreibung: (Procedur)
DRAWPOLY zeichnet ein Polygon (Vieleck).
Durch numpoints wird die Anzahl der Koordinatenpaare angegeben die in Polypoints als Eckpunkte festgelegt werden. Die Koordinatenpaare müßen vom Typ Pointtype sein der in TP wie folgt definiert ist: Pointtype = RECORD x,y:WORD; end;
Beispiel:
```
Const rakete:ARRAY[1..13] OF POINTTYPE=
      ((x:16;y:0),(x:16;y:16),(x:8;y:32),(x:8;y:64),(x:0;y:80),
      (x:8;y:80),(x:8;y:76),(x:24;y:76),(x:24;y:80),(x:32;y:80),
      (x:24;y:64),(x:24;y:32),(x:16;y:16));
DRAWPOLY(13,rakete);
```

TP-Deklaration:
ELLIPSE(x,y:INTEGER;stangle,endangle:WORD;xradius, yradius:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
ELLIPSE zeichnet einen Ellipsenbogen mit den Halbachsen xradius und yradius, den Start- und Endpunkt legen stangle sowie endangle fest. Es können auch Ellipsenabschnitte gezeichnet werden. Der Mittelpunkt wird mit (x,y) bestimmt.
Beispiel:
```
ELLIPSE(160,100,0,360,50,30);
```

TP-Deklaration:
FILLELLIPSE(x,y:INTEGER;xradius,yradius:WORD);
Beschreibung: (Procedur ab Version 5.0)
FILLELLIPSE zeichnet eine ausgefüllte Ellipse.
Beispiel:
```
SETFILLSTYLE(closedotfill,blue);   ( Füllmuster und Farbe )
FILLELLIPSE(160,100,50,30);
```

TP-Deklaration:
FLOODFILL(x,y:INTEGER;border:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
FLOODFILL füllt eine Fläche bis zum erreichen der mit border angegebenen Randfarbe. Liegt der mit (x,y) angegebene Startpunkt außerhalb der Fläche die gefüllt werden soll, so wird die restliche Fläche gefüllt.
Beispiel:
```
RECTANGLE(10,10,60,40);          ( Ein Rechteck )
FLOODFILL(11,11,GETMAXCOLOR);
(Rechteck wird gefüllt)
```

TP-Deklaration:
GETARCCOORDS(VAR
arccoords:arccoordstype);Beschreibung: (Procedur)
Die Unit Graph definiert den Type arccoordstype folgendermaßen:
```
Type
    arccoordstype = RECORD
        x,y:INTEGER;  (Mittelpunkt)
        xstart,ystart,xend,yend:INTEGER; (Start- und
Endpunkt)
        end;
```
Bei einem Aufruf von ARC zum zeichnen eines Kreisbogens und anschließendem Aufruf von GETARCCOORDS werden die Daten in einer Variablen des Typs arccoordstype zurückgeliefert. Diese Daten können benutzt werden um z.B. den Start- und Endpunkt des Kreisbogens mit einer Linie zu verbinden oder eine andere
Figur daran anzuschließen.
Beispiel:
```
ARC(160,100,1,90,50);
GETARCCOORDS(arccoords);
WITH arccoords DO
    LINE(xstart,ystart,xend,yend);
```

TP-Deklaration:
GETASPECTRATIO(VAR xasp,yasp:WORD);
Beschreibung: (Procedur)Damit Kreise auch optisch rund erscheinen muß die Auflösung (z.B. 640 x 350) und die physikalische Größe (z.B. höhe 21 cm, breite 15 cm) eines Bildschirmes in den Korrekturfaktor mit einbezogen werden. Für bestimmte Proceduren (ARC, CIRCLE und PIESLICE) wird diese Korrekturfaktor automatisch gesetzt.
Mit GETASPECTRATIO kann dieser Faktor ermittelt werden und somit für selbstdefinierte Figuren oder Quadrate genutzt werden.
Beispiel:
```
xseite:=120;
GETASPECTRATIO(xasp,yasp);
yseite:=ROUND((xasp/yasp) * xseite);
RECTANGLE(10,10,xseite,yseite);
```

TP-Deklaration: GETKCOLOR;
Beschreibung: (Funktion)
Mit dieser Funktion kann der Wert der aktuellen Hinter-



TURBO-PASCAL-Kurs

grundfarb ermittelt werden. Die Werte hängen von der verwendeten Grafikkarte ab.
Beispiel:
VAR col:WORD;
col:=GETBKCOLOR;

TP-Deklaration:
GETCOLOR;
Beschreibung: (Funktion)
Diese Funktion liefert die aktuellen Zeichenfarbe zurück. Der zurückgelieferte Wert ist abhängig von der Grafikkarte.
Beispiel:
VAR vcol:WORD; vcol:=GETCOLOR;

TP-Deklaration:
GETDEFAULTPALETTE(VAR pal:palettetype);
Beschreibung: (Procedur)
Bei der Initialisierung eines Grafiktreibers wird eine Standard-Farbpalette gesetzt. Mit GETDEFAULTPALETTE lassen sich diegespeicherten Farbwerte jederzeit ermitteln. Wurden mit SETPALETTE die Farben der Standardpalette geändert so können mit SETALLPALETTE(original) die Standardwerte wiedergesetzt werden.
Palettetype ist wie folgt definiert:
Type PaletteType = RECORD
size:BYTE; (Anzahl der Farbeinträge)
colors:ARRAY[0..Maxcolors] OF SHORTINT; (Farbwertearray)
end;
Beispiel:
VAR orginal:PaletteType;
GETDEFAULTPALETTE(original);

TP-Deklaration:
GETDRIVERNAME;
Beschreibung: (Funktion)
Diese Funktion liefert den Namen des Grafiktreibers der mit Initgraph aktiviert wurde.
Der Name wird als String übergeben.
Beispiel:
VAR name:STRING;
name:=GETDRIVERNAME;
OUTTEXTXY(10,10,name+' Treiber wurde aktiviert!');

TP-Deklaration:
GETFILLPATTERN(VAR fillpattern:fillpatterntype);
Beschreibung: (Procedur)
Für Flächenfüllungen werden mit SETFILLPATTERN oder SETFILLSTYLE sogenannte Bitmuster gesetzt.
Mit GETFILLPATTERN können diese Bitmuster ermittelt werden dazu wurde der Typ Fillpatterntype definiert.
Type Fillpatterntype = ARRAY[1..8] OF BYTE;
Die einzelnen Bytes dieses Arrays legt acht nebeneinanderliegende Punkte in einer Zeile fest. Die Bytes werden Zeilenweise ausgegeben.

Beispiel:
VAR fuellbits:fillpatterntype;
Setfillstyle(widedotfill,blue);
GETFILLPATTERN(fuellbits);

TP-Deklaration:
GETFILLSETTINGS(VAR fillinfo:fillsettingstype);
Beschreibung:
Diese Procedur liefert Daten über das aktuelle Füllmuster und dessen Farbe.
Type
Fillsettingstype = RECORD
pattern,color:WORD;
end;
Pattern enthält die Nummer des aktuellen Füllmusters (0..12).
Color enthält den Wert der verwendeten Farbe (abhängig von der installierten Grafikkarte).
Beispiel:
VAR info:fillsettingstype;
GETFILLSETTINGS(info);

TP-Deklaration:
GETGRAPHMODE;
Beschreibung: (Funktion)
Durch diese Funktion läßt sich der aktuelle Grafikmodus ermitteln.
Beispiel:
VAR modus:INTEGER;
modus:=GETGRAPHMODE;

TP-Deklaration:
GETIMAGE(x1,y1,x2,y2:INTEGER; VAR bitmap);
Beschreibung: (Procedur)
Getimage kopiert einen rechteckigen Bildausschnitt in einen Puffer der als Zeiger oder als Array deklariert wird.
Beispiel:
VAR puffer:POINTER;groesse:WORD;
groesse:=IMAGESIZE(0,0,100,100); (Größe berechnen)
GETMEM(puffer,size); (Speicherplatz reservieren)
GETIMAGE(0,0,100,100,puffer^); (Ausschnitt speichern)
PUTIMAGE(50,50,puffer^,normalput); (Ausschnitt an neue Pos. kopieren)

TP-Deklaration:
GETLINESETTINGS(VAR lineinfo:linesettingstype);
Beschreibung: (Procedur)
Ermittelt die mit Setlinestyle gesetzten Parameter der Linienart. Definition des Typs linesettingstype:
TYPE
linesettingstype = RECORD
linestyle,pattern,thickness:WORD;
(art) (muster) (breite)
end;

TURBO-PASCAL-Kurs

Folgende Konstanten sind in TP definiert:
linienart: soloidln = 0 (durchgezogen), dottedln = 1 (gepunktet),
centerln = 2 (Punkt Strich Punkt), dashedln = 3 (gestrichelt),
userbitln = 4 (benutzerdefiniert).
linienbreite: normwidth = 1 normal, thickwidth = 3 breit.
Beispiel:
Var linieninfo:linesettingstype;
GETLINESETTINGS(linieninfo);

TP-Deklaration:
GETMAXCOLOR;
Beschreibung: (Funktion)
Diese Funktion liefert die maximal mögliche Farbnummer des gesetzten Grafikmodus (CGA=3,EGA=15).
Beispiel:
VAR maxcol:WORD;
maxcol:=GETMAXCOLOR;

TP-Deklaration:
GETMAXMODE;
Beschreibung: (Funktion)
Mit dieser Funktion wird die Nummer des maximalen Grafikmodus des aktiven Grafiktreibers ermittelt.
Beispiel:
VAR maxmodi:WORD;
maxmodi:=GETMAXMODE;

TP-Deklaration:
GETMAXX;
Beschreibung: (Funktion)
Die maximale x-Koordinate (spalte) des verwendeten Grafiktreibers und -modus wird mit dieser Funktion ermittelt.
Beispiel:
VAR x:INTEGER;
x:=GETMAXX;

TP-Deklaration:
GETMAXY;
Beschreibung: (Funktion)
Ermittelt die maximale y-Koordinate (zeile).
Beispiel:
VAR y:INTEGER; y:=GETMAXY;

TP-Deklaration:
GETMODENAME;
Beschreibung: (Funktion)
Dieser Funktion muß die Nummer eines Grafikmodus übergeben werden.
Nach dem Aufruf von GETMODENAME wird der Name des Modi als
String zurückgeliefert.
Beispiel:
VAR treiber,modi:INTEGER;
treiber:=ega; modi:=egahi;
OUTTEXTXY(10,10,GETMODENAME(modi)); (Ausgabe= 640x350 EGA)

TP-Deklaration:
GETMODERANGE(graphdriver:INTEGER;
VAR lomode,himode:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Wenn man den höchstmöglichen oder den niedrigsten Grafikmodus eines Grafiktreibers feststellen möchte, so bedient man sich dieser Procedur. Diese Procedur kann auch vor der Initialisierung eines Grafiktreibers aufrufen.
Beispiel:
VAR maxmodi,minmodi:INTEGER;
GETMODERANGE(CGA,minmodi,maxmodi);
WRITELN('Niedrigster CGA-Grafikmodus ',minmodi);
WRITELN('Höchster CGA-Grafikmodus ',maxmodi);

TP-Deklaration:
GETPALETTE(VAR palette:palettetype);
Beschreibung: (Procedur)
Benötigen Sie Daten über die aktuelle Farbpalette so verwenden Sie diese Procedur.
Definition von palettetype:

```
Type  palettetype = RECORD
        size:BYTE;
        colors:ARRAY[0..maxcolors] OF SHORTINT;
        end;
```

In size wird die tatsächliche Anzahl der Einträge im Array colors angegeben.
Beispiel:

```
VAR farbe:WORD;pal:palettetype;
GETPALETTE(pal);
FOR farbe:=0 TO pal.size-1 DO
    begin
      SETCOLOR(farbe);
      LINE(1,1,farbe*10,GETMAXY);
    end;
```

TP-Deklaration:
GETPIXEL(x,y:INTEGER);
Beschreibung: (Funktion)
Mit GETPIXEL wird der Farbwert des Pixels mit den Koordinaten (x,y) ermittelt.
Beispiel:
VAR color:WORD;
color:=GETPIXEL(10,20);

TP-Deklaration:
GETX und GETY
Beschreibung:
Diese beiden Funktionen liefern die X- bzw. Y-Koordinate des Grafikcursors zurück.
Beispiel:
Var x,y:INTEGER;   (x=spalte, y=zeile)
x:=GETX; y:=GETY;



TURBO-PASCAL-Kurs

TP-Deklaration:
GRAPHERRORMSG(errorcode:INTEGER);
Beschreibung: (Funktion)
Diese Funktion liefert den zum errorcode gehörendenFehlertext in Form eines Strings zurück.
Beispiel:
```
VAR fehler,treiber,modus:INTEGER;
begin
     trieber:=DETECT;
     INITGRAPH(treiber,modus,'');
     fehler:=GRAPHRESULT;
     IF fehler <> 0 THEN
          WRITELN('Grafikfehler:
          ',GRAPHERRORMSG(fehler));
          READLN;HALT; end;
```

TP-Deklaration:
GRAPHRESULT;
Beschreibung: (Funktion)
Ermittelt den Fehlerstatus einer aufgerufenen Grafikoperation.
Beispiel:
Siehe Grapherrormsg.

TP-Deklaration:
IMAGESIZE(x1,y1,x2,y2:INTEGER);
Beschreibung: (Funktion)
Sollen Bildausschnitte abgespeichert werden muss man deren Größe berechnen, dazu wird IMAGSIZE verwendet.
Beispiel:
Siehe GETIMAGE.

TP-Deklaration:
INITGRAPH(VAR graphdriver:INTEGER;VAR graphmode: INTEGER;VAR pathtodriver:STRING);
Beschreibung: (Procedur)
Mit Initgraph wird das Grafikpaket initialisiert und ein Grafikmodus gesetzt.
Beispiel:
```
VAR treiber,modus:INTEGER;
treiber:=EGA;modus:=EGAHI;
INITGRAPH(treiber,modus,'\turbo');
```

TP-Deklaration:
LINE(x1,y1,x2,y2:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Line zeichnet eine Linie vom Startpunkt (x1,y1) zum Endpunkt (x2,y2).
Beispiel:
LINE(0,0,GETMAX,0);

TP-Deklaration:
LINEREL(dx,dy:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
LINEREL zeichnet eine Linie von der aktuellen Position des Grafikcursors bis zum Endpunkt. Dieser Endpunkt ergibt sich aus der relativen Angabe in dem Koordinatenpaar (dx,dy) und der Position des Cursors.
Beispiel:
MOVETO(10,10);
LINEREL(20,10); (Linie von (10,10) nach (30,20))

TP-Deklaration:
LINETO(x,y:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Mit LINETO wird eine Line von der momentanen Position des Grafikcursors zu einem in (x,y) übergeben Punkt gezeichnet.
Beispiel:
MOVETO(50,50);
LINETO(150,100); (Linie von Punkt (50,50) nach Punkt (150,100))

TP-Deklaration: MOVEREL(dx,dy:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Diese Procedur bewegt den Grafikcursor relativ zu seiner aktuellen Position um die in (dx,dy) angegeben Punkte, ohne zu zeichnen.
Beispiel:
MOVETO(5,5);
MOVEREL(20,20); (Setzt den Grafikcursor auf den Punkt 25,25);

TP-Deklaration:
MOVETO(x,y);
Beschreibung: (Procedur)
Diese Procedur setzt den Grafikcursor auf eine bestimmten Punkt.
Beispiel:
MOVETO(100,100);

TP-Deklaration:
OUTTEXT(textstring:STRING);
Beschreibung: (Procedur)
Mit dieser Procedur kann Text an der aktuellen Position des Grafikcursors ausgegeben werden.
Beispiel:
MOVETO(10,10);
OUTTEXT('Ein Beispieltext an Position 10,10');

TP-Deklaration:
OUTTEXTXY(x,y:INTEGER;textstring:STRING);
Beschreibung: (Procedur)
Outtextxy ermöglicht die Ausgabe eines Text mit angabe der Ausgabeposition.
Beispiel:
OUTTEXTXY(10,10,'Noch ein Beispieltext!');

TP-Deklaration:
PIESLICE(x,y:INTEGER;stangle,endangle,radius:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Pieslice zeichnet ein ausgefülltes „Kuchenstück".
Beispiel:
PIESLICE(100,100,0,165,60);

TURBO-PASCAL-Kurs

TP-Deklaration:
PUTIMAGE(x,y:INTEGER;VAR bitmap;bitblt:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Der Inhalt eines Puffers wird bitweise in einen rechteckigen Bidausschnitt kopiert, wobei verschiedene Verknüpfungsart mit dem Bilschirminhalt möglich sind.
Die Verknüpfungsart wird an bitblt übergeben.
Normalput = überschreiben, xorput = xor-Operation mit Bildinhalt, orput = or-Operation, andput = and-Operation und notput = invertieren.
Beispiel:
PUTIMAGE(10,10,puffer^,normalput); (siehe GETIMAGE)

TP-Deklaration:
PUTPIXEL(x,y:INTEGER;color:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Putpixel zeichnet einen Punkt an den angegebenen Koordinaten in der angegebenen Farbe. Der Farbwert hängt von der Grafikkarte ab.
Beispiel:
PUTPIXEL(100,100,blue);

TP-Deklaration:
RECTANGLE(x1,y1,x2,y2:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Ractangle zeichnet ein Rechteck, wobei (x1,y1) die obere rechte Ecke und (x2,y2) die linke untere Ecke festlegen.
Beispiel:
RECTANGLE(10,10,100,130);

TP-Deklaration:
RESTORECRTMODE;
Beschreibung: (Procedur)
Diese Procedur wird zum Umschalten vom Grafikmodus in den Textmodus benutzt. In Verbindung mit SETGRAPHMODE kann man beliebig zwischen dem Grafik- und Textmodus umschalten.
Beispiel:
RESTORECRTMODE;
Writeln('Bitte Return-Taste drücken: '); READLN;
SETGRAPHMODE(mode);

TP-Deklaration:
SECTOR(x,y:INTEGER;stangle,endangle,xradius, yradius:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Während mit der Pieslice-Procedur ein ausgefülltes Kreisbogenstück zeichnet, wird mit SECTOR ein ellipsenförmiges „Kuchenstück“ gezeichnet. Mittelpunkt wird in x,y übergeben. Stangle bestimmt den Startpunkt des Bogens und endangle den Endpunkt. Xradius gibt den horizontalen Radius an, yradius den vertikalen.
Beispiel:
SECTOR(GETMAXX DIV 2,GETMAXY DIV 2,90,220,70,50);

TP-Deklaration:
SETACTIVEPAGE(page:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Mit dieser Procedur kann festgelegt werden auf welcher Grafikseite die Zeichenbefehle arbeiten sollen.
Nur EGA-, VGA- und Hercules-Karten unterstützen mehrere Grafikseiten. Es besteht also die Möglichkeit im „Hintergrund“ eine Zeichnung zuerstellen während im Vordergrund ein anderes Bild angezeigt wird. Wieviel Grafikseiten zur Verfügung stehen hängt von der Speichergröße der Grafikkarte ab (z.B. EGA mit 256KB und 640*350 Punkten = 2 Seiten).
Beispiel:
SETVISUALPAGE(0); (erste Grafikseite anzeigen)
OUTTEXTXY(10,10,'Gleich wird auf der zweiten Seite gezeichnet!');
SETACTIVEPAGE(1);
RECTANGLE(10,10,120,100);
SETVISUALPAGE(1); (zweite Seite anzeigen)

TP-Deklaration:
SETBKCOLOR(colornum:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Diese Procedur setzt eine neue Hintergrundfarbe.
Beispiel:
SETBKCOLOR(blue); (blauer Hintergrund)

TP-Deklaration:
SETCOLOR(color:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Die aktuelle Zeichenfarbe kann mit dieser Procedur gesetzt werden.
Beispiel:
SETCOLOR(yellow); (gelbe Zeichenfarbe)

TP-Deklaration:
SETFILLSTYLE(pattern:WORD;color:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Legt ein Muster fest das für Flächenfüllungen benutzt wird. Pattern gibt die Nummer des Musters an und color die Farbe die zur Flächenfüllung genutzt wird.
Folgende Konstanten sind als Muster in TP definiert:

Emptyfill	= 0 (Füllen mit der Hintergrundfarbe)
Solidfill	= 1 (Komplettes Ausfüllen)
Linefill	= 2 (————————)
Ltslashfill	= 3 (//////////////)
Slashfill	= 4 (\\\\\\\\\\\\\\)
Hatchfill	= 7 (Schraffiert)
Xhatchfill	= 8 (Kreuzend)
Widedotfill	=10 (Punkte wiet gestreut)
Closedotfill	=11 (Punkte dicht gestreut)

Beispiel:
SETFILLSTYLE(slashfill,blue);



TURBO-PASCAL-Kurs

TP-Deklaration:
SETGRAPHMODE(mode:INTEGER);
Beschreibung: (Procedur)
Mit dieser Procedur kann in einen Grafikmodus umgeschaltet werden, wobei gleichzeitig der Bildschirm gelöscht wird. Der jeweilige Modus hängt von der verwendeten Grafikkarte ab.
Beispiel:
SETGRAPHMODE(CGAC0); (320*200,4 Farben, CGA-MODUS)

TP-Deklaration:
SETLINESTYLE(linestyle,pattern,thickness:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Setzt die Linienart sowie die Breite für nachfolgende Zeichenbefehle. Siehe Procedur GETLINESETTINGS.

TP-Deklaration:
SETPALETTE(colornum:WORD;color:SHORTINT);
Beschreibung: (Procedur)
Einen Eintrag in der aktuellen Farb-Palette kann man mit dieser Procedur ändern. Veränderungen in der Farb-Palette werden sofort am Bildschirm sichtbar, wenn ein Objekt in der alten Farbe gezeichnet wurde.
Beispiel:
SETPALETTE(0,yellow); (Ändert den Eintrag für den Hintergrund)

TP-Deklaration:
SETTEXTJUSTIFY(horiz,vert:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Texte die mit OUTTEXT und OUTTEXTXY auf den Bildschirm gebracht werden können mit dieser Procedur horizontal und vertikal ausgerichtet werden.
Horizontale Möglichkeiten (horiz):
Lefttext = 0 (Text beginnt ab der Cursorposition)
Centertext = 1 (Text mittig zur Cursorposition)
Righttext = 2 (Text endet an der Cursorposition)
Vertikale Möglichkeiten (vert):
Bottomtext = 0 (Text oberhalb der Cursorposition)
Centertext = 1 (Text mittig zur Cursorposition)
Toptext = 2 (Text unterhalb der Cursorposition)
Beispiel:
SETTEXTJUSTIFY(centertext,centertext);
OUTTEXTXY(GETMAXX DIV 2,GETMAXY DIV 2,'MITTE');

TP-Deklaration:
SETTEXTSTYLE(font,direktion:WORD;charsize:WORD);
Beschreibung: (Procedur)
Einen der Zeichensätze die TP zur Verfügung stellt kann mit dieser Procedur für Textausgaben bereitgestellt werden. Die Zeichensätze haben die Endung .CHR und werden vom Datenträger bei Bedarf in den Speicher geladen.
Font legt die Zeichensatznummer fest 0..4, 0 = Standardzeichensatz ist immer verfügbar da er sich schon im Speicher befindet.
Direction legt die Vertikale (vertdir = 1) oder die Horizontale (horizdir = 0) ausrichtung des Textes fest.
Mit charsize können Sie die Schriftgröße festlegen (0..10).
Zeichensätze:
Defaultfont = 0; Triplexfont = 1; Smallfont = 2;
Sansserifont = 3; Gothicfont = 4;
Beispiel:
SETTEXTSTYLE(gothicfont,vertdir,3);
OUTTEXTXY(120,100,'Demo');

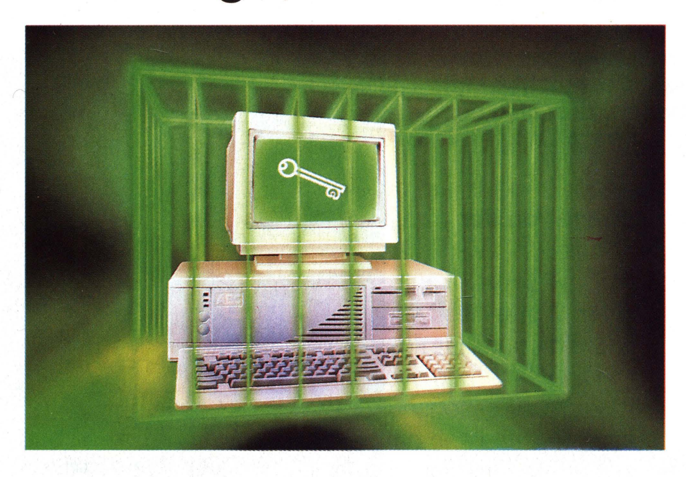
TP-Deklaration:
SETVIEWPORT(x1,y1,x2,y2:INTEGER;clip:BOOLEAN);
Beschreibung: (Procedur)
Grafik-Zeichenfenster können mit dieser Procedur festgelegt werden. Nachfolgende Zeichenoperationen werden im Fenster ausgeführt.
x1,y1 = Linke obere Ecke; x2,y2 = Rechte untere Ecke;
Clip = TRUE -> Zeichenoperationen werden am Fensterrand abgeschnitten.
Clip = FALSE -> Zeichenoperationen können über den Fensterrand hinaus ausgeführt werden.
Beispiel:
SETVIEWPORT(10,10,100,100,TRUE);

TP-Deklaration:
TEXTHEIGHT(textstring:STRING);
Beschreibung: (Funktion)
Liefert die Höhe (in Pixeln) eines in textstring übergebenen Satzes zurück.
Beispiel:
VAR hoehe:WORD;
hoehe:=TEXTHEIGHT('DEMO');
TP-Deklaration:
TEXTWIDTH(textstring:STRING);
Beschreibung: (Funktion)
Mit dieser Funktion kann die Länge (in Pixeln) eines Textstrings ermittelt werden.
Beispiel:
VAR laenge:WORD;
laenge:=TEXTWIDTH('Das ist ein Demostring');

Fortsetzung folgt

Wie bedient man einen Computer?

Das ist die Frage, die sich viele stellen.



Lernen Sie jetzt die Computergrundlagen schnell und einfach mit dem

Wie
man einen
Computer
bedient - Kurs

Einfach geschrieben gewährt der Kurs »Wie man einen Computer bedient« dem Benutzer ein schrittweises Herangehen an die Computergrundlagen. Seine eindrucksvollen Illustrationen, sein klar geschriebener Text und die einfachen Übungen verhelfen einer Person zu einem grundlegenden Verstehen darüber, wie man einen Computer bedient.

Vorteile des Lernprogrammes:
- **leichte Bedienbarkeit**
- **einfache Erklärungen**
- **logisch aufgebaute Lektionen**
- **alle Fachwörter erklärt**
- **umfangreiche Hilfefunktionen**
- **beliebig viele Wiederholungen**

Buch und Programm auf 3 ½" und 5 ¼" Disketten.

Kaufen Sie den Kurs jetzt, legen Sie die Diskette ein, schalten Sie den Computer ein und los geht's. Das Aneignen von grundlegendem Computerwissen war nie einfacher.
Das Lernprogramm laüft auf: IBM PC, XT, AT, PS/2 oder Kompatible mit einem Hauptspeicher von 256 Kilobyte.

Das Programm ist für nur DM 198,-- (+ DM 8,-- Versandpauschale) erhältlich. Die Lieferung des Programms erfolgt per Nachnahme. Wenn Sie Ihrer Bestellung einen Verrechnungsscheck beilegen, sparen Sie die Nachnahmegebühr.

ABC- Software und Schulungs GmbH
Schafweg 11, W - 7269 Deckenpfronn



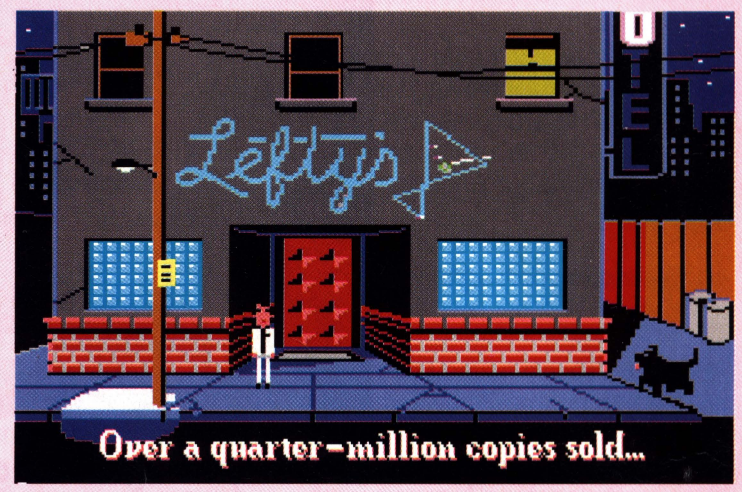


SPIELE

SCREENSHOT

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns neue Demos zu kommenden Spielen. Die möchten wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Hier also die Screenshots von Larry I, Larry V, Space Quest I und Monkey II.

Die jeweiligen Demos sind auf Anfrage von der Redaktion erhältlich.



Larry wie wir ihn alle kennen. Tappt von einem Fettnäpfchen ins andere aber immer froh gelaunt.

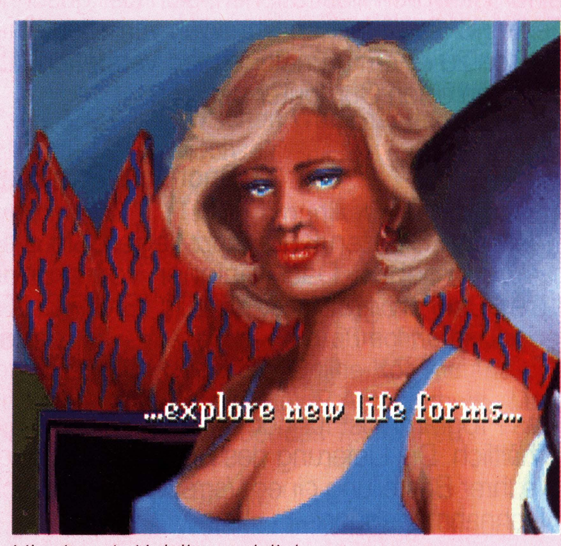


Aus Alt mach Neu sagte sich Sierra. Hier also Larry I im neuen Gewand.



Auch Lefty's Bar hat grafisch mächtig zugelegt.





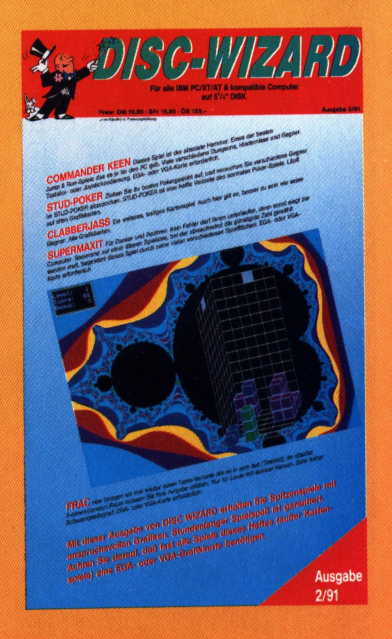
Hier Larry's Lieblingsanblick ....

Die Magazine für den nicht allzu-ernsten PC!

Hat Ihr Computer viel zu lachen? Wenn nicht, dann gönnen Sie ihm die Zeitschriften und Programmdisketten aus dem Verlag Erwin Simon.



DISC–EDV–REPORT
Regelmäßig vermitteln wir hier Grundlagenwissen über den PC und seine Handhabung. Die dazugehörigen Quellencodes und Beispieldateien finden Sie auf der beiliegenden Diskette. Auch Anwendungsprogramme und Utilities haben ihren festen Platz.



DISC–WIZARD
Nein, zaubern können wir nicht, aber ständig suchen wir für Sie gute und unterhaltsame Spiele, um sie auf diesem DISK-Magazin zu veröffentlichen. Keinesfalls dienen diese Spielesammlungen einer „kurzen" Erholung vor dem PC-Alltag, sondern entführen Sie für Stunden (oder auch Nächte) in die unterhaltsame Welt der Computerspiele.

Jetzt NEU im Handel für nur DM 9,80!

D-E-R SPEZIAL
Spannung . . . Action . . . Tüfteleien . . . Die Welt der Abenteuerspiele ist groß. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind? Hier hilft Ihnen der D-E-R SPEZIAL. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.





SOFT-TIME
Spielen Sie gerne mal zwischendurch? Dann ist dieses DISK-Magazin genau das richtige für Sie. Ausgewählte Programme für den Spielspaß zwischendurch und eine Menüführung für den Schnellstart der Programme zeichnen dieses Magazin für Spaß und Unterhaltung aus.

Alle Magazine aus unserem Verlag sind im Zeitschriftenhandel erhältlich. Fragen Sie Ihren Händler.



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

Kennziffer 491

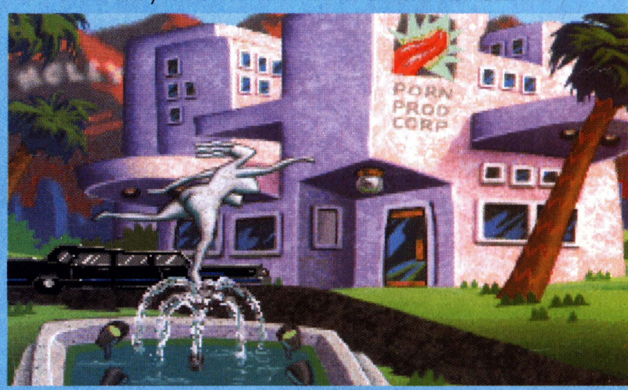


SCREENSHOT

Auch in diesem Teil treffen wir wieder auf Passionate Patti, Larry's Traumfrau aus der letzten Episode.



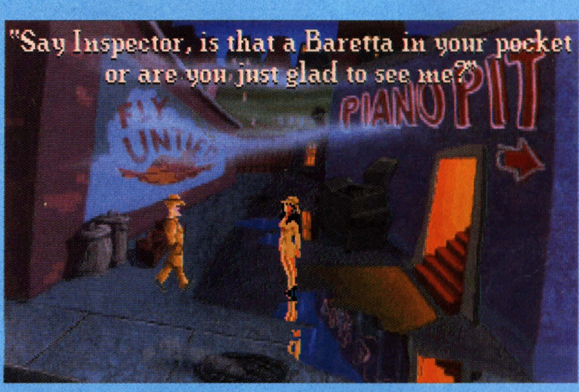
Der neue Larry 5. Grafik und Sound vom Feinsten.



Larry 5



Wieder übernehmen wir auch die Rolle der Patti.



Mit Charme und Witz wickelt Patti jeden Agenten um den Finger.

Und hier Al Lowe's Wahlspruch, den Macher von Larry.



DAS SIND SIE!

Die Produkte für Ihren PC aus dem

VERLAG ERWIN SIMON

In Anknüpfung auf die große Nachfrage stellen wir vor:

DISC-WIZARD – das Magazin mit den Top-Games aus dem Verlag Erwin Simon. DISC-WIZARD ist eine echte Alternative zum Computereinerlei.



Die Zeit zu spielen. Das Spielemagazin auf Diskette. In jeder Ausgabe erwartet Sie stundenlange Unterhaltung mit den gewohnt guten Spielen. Wenn Sie auf gute Aktion-, Abenteuer- und Taktikspiele stehen, sollten Sie Soft Time unbedingt testen.



Die Softwarezeitschrift mit Diskette. Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was Ihr Computer begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Incl. Kurse für MS-DOS, Turbo Pascal und Modula-2. Fachwissen & Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

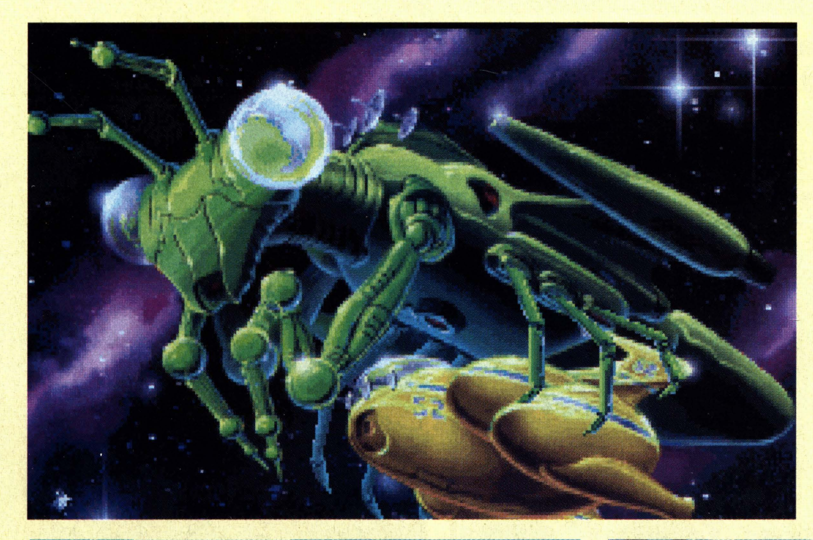


Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639



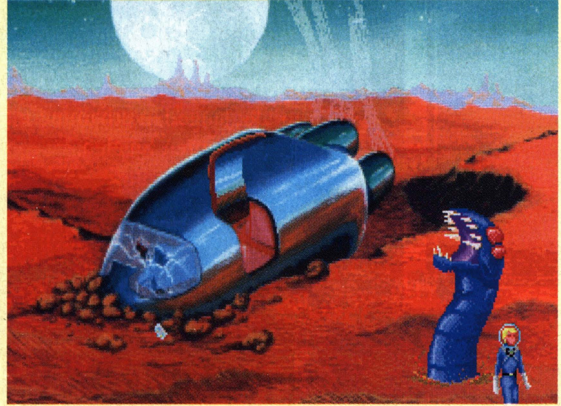
SPIELE

SCREENSHOT



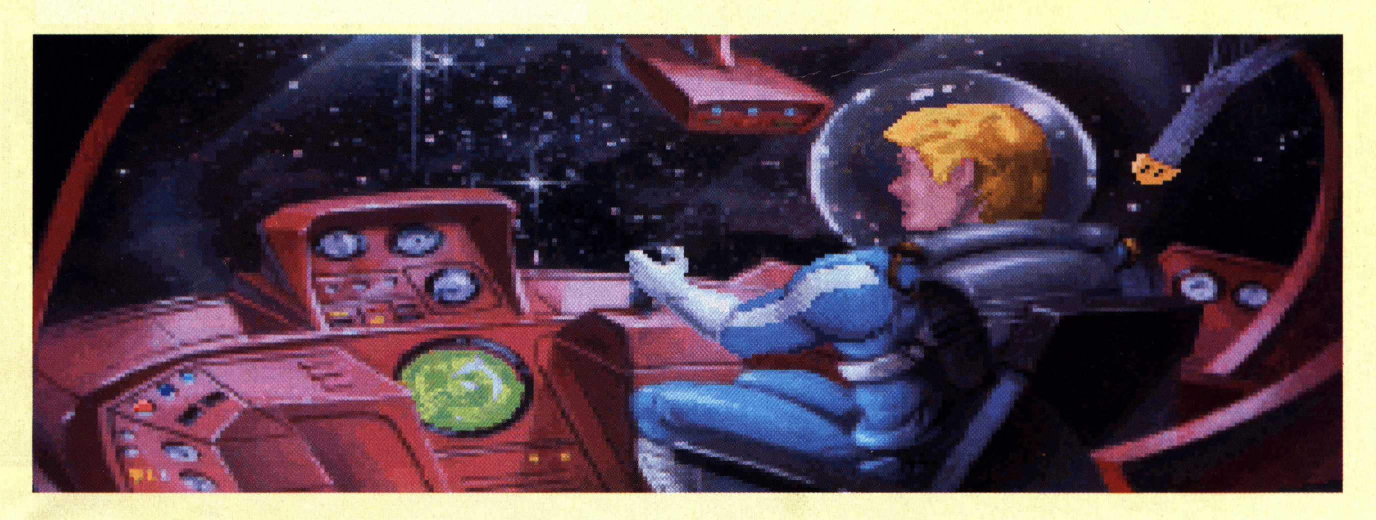
Space Quest 1

Auch Space Quest 1 präsentiert sich mit einem neuen Gesicht.



Roger Wilco stürzt sich voller Witz und Mut in das alte Abenteuer mit neuem Sound und neuer Grafik. Die Gefahren die ihn erwarten sehen dank moderner Technik (VGA & Soundkarten) viel realistischer aus.





SPIELE



Monkey 2









Die Grafiken stammen aus einer Slideshow von Lucasfilm. Die Grafiken sind exzellent, und blickt man auf „The Secret of Monkey Island 1“ zurück, verspricht auch der Nachfolger ein riesen Spielspaß zu werden.

SCREENSHOT



SPIELE

Glasnost und Perestroika machen's möglich

Nach den endlos vielen Flugsimulationen, in denen man nur mit amerikanischen Flugzeugen herumflitzen durfte, verschafft Domark einem endlich auch einmal die Gelegenheit, ein sowjetisches Kampfflugzeug zu fliegen. Hierbei handelt es sich nicht etwa um irgendein Kampfflugzeug, sondern um die supermoderne „MiG-29 Fulcrum", dem modernsten Flugzeug des (mittlerweile nicht mehr existierenden) Warschauer Paktes.

Dieses Programm stellt gleichzeitig eine Premiere dar: Den ersten Flugsimulator aus dem Hause Domark. Deshalb wollte man nicht einfach irgendeinen Flugsimulator machen, sondern es sollte ein kleiner Meilenstein in der Geschichte der Computersimulationen sein. Deshalb auch haben die Programmierer sehr viel Arbeit und Energie aufgewendet, damit das Ganze der Realität so nahe wie möglich kommt.

Der Inhalt der relativ großen Verpackung überrascht, kommen doch neben drei Disketten (zwei im 5,25-, eine im 3,5-Zoll-Format) und dem Handbuch noch ein MiG-29-Technikposter im DIN A3-Format und ein 130-seitiger Bilderband über selbiges Flugzeug zum Vorschein.

SPIELE

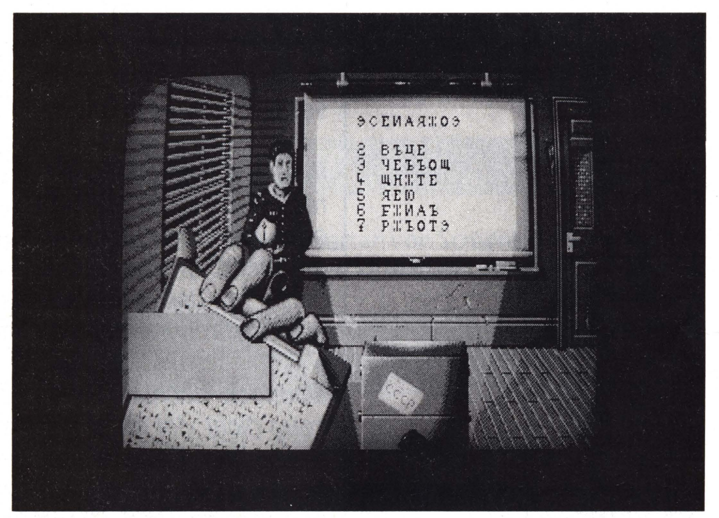
Nach der Installation und dem Start des Programmes kommt man in das Hauptmenü, in dem die einzelnen Missionen ausgewählt werden. Nachdem man sich



als Pilot eingetragen hat, sollte man sich allerdings zuerst einmal zum Training begeben, denn wenn man die dort gestellten Anforderungen nicht erfüllen kann, ist man den Anforderungen einer richtigen Mission erst recht nicht gewachsen.
Beim Training sind vier Aufgaben zu bewältigen: Eine weiche Landung, der Abschuß eines einfachen Bodenziels (Flugzeughangar), der Abschuß zweier beweglicher Bodenziele (Panzer und Schiff), sowie der Abschuß mindestens eines computergesteuerten Sparring-Flugzeuges mit anschließender Landung auf einem zweiten Flugplatz.

Hat man das Training bewältigt, kann man auch schon die erste Mission übernehmen, in der es nur darum geht, ein amerikanisches U-Boot zu fotografieren. Ein Schwachpunkt der Simulation sei hier gleich erwähnt: Es stehen lediglich fünf Missionen zur Verfügung, die zwar immer umfangreicher werden, deren Bewältigung aber letztendlich absehbar sind.

Danach verliert das Programm sehr viel von seinem Reiz.
Der Bildschirm ist, wie



üblich, zweigeteilt. In der unteren Hälfte das Cockpit und in der Oberen die Sicht nach draußen, die vom auch in der MiG-29 vorhandenen HUD (Head-Up-Display) etwas behindert wird. Das HUD dient dazu, die wichtigsten Anzeigen im Auge zu behalten, ohne den Blick nach Unten richten zu müssen, und damit den Gegner aus den Augen zu verlieren.
Im Cockpit enthalten sind die üblichen Instrumente wie z. B. Geschwindigkeitsmesser, Vertikalgeschwindigkeitsanzeige, Kompaß etc. Bei einigen Instrumenten, z. B. beim Künstlichen Horizont, muß man sich als erfahrener Simulationspilot etwas umgewöhnen, denn statt des Hintergrundes bewegt sich in der MiG-29 der Vordergrund. Trotzdem gewöhnt man sich schnell an die Anzeigen.

Gesteuert wird das Flugzeug am besten mit einem analogen Joystick, der optimales Fluggefühl vermittelt. Auch die Tastatursteuerung ist im Rahmen des Möglichen ordentlich gelöst worden. Von der Maussteuerung kann man nur abraten. Wie sich schon bei vielen anderen Flugsimulationen gezeigt hat, ist die Maus für Programme dieser Art nicht das richtige Eingabegerät.

Während des Fluges, vor allem in Bodenhöhe, rauscht die Landschaft recht flott an einem vorbei. Dies geht hier jedoch eindeutig auf Kosten der Detailliertheit der Landschaft. Dafür ist das Spiel auch auf langsameren AT-Rechnern ausreichend schnell.

Besitzer schneller 386er-Rechner haben jedoch trotzdem einen großen Vorteil. Statt des einfach simulierten Modells der MiG haben sie die Möglichkeit, das so realistisch wie mögliche komplexe MiG-Modell zu fliegen. Eben weil beim komplexen Flugmodell sehr viele Berechnungen vorgenommen werden müssen, kann dieses nur auf einem sehr schnellen Computer geflogen werden.

Es zeichnet sich neben akkuratem Flugverhalten auch durch das Entstehen von „Blackouts“ (Ohnmächtigkeit, weil einem das Blut in die unteren Körperteile gedrückt wird) und „Redouts“ (Ohnmächtigkeit, weil einem das Blut in den Kopf gedrückt wird) aus.

Eine absolute Katastrophe ist das, was aus dem internen Lautsprecher zu hören ist. Um nicht ständig die Cockpitinstrumente beobachten zu müssen, ist es oft hilfreich, nach Gehör zu fliegen. Dies wird einem hier zur Qual gemacht, da das Fluggeräusch viel zu laut ist, so daß man es besser gleich ausschaltet.

Das Programm bietet zwar eine Unterstützung der AdLib-Soundkarte an, mit der man die Lautstärke regeln hätte können, diese Unterstützung bezieht sich enttäuschenderweise nur auf die Titelmelodie, die



SPIELE

nach dem Start des Programmes gespielt wird.

Noch ein Wort zum Handbuch. Es beschreibt, leider nur in Englisch und Italienisch (!), recht gut die einzelnen Möglichkeiten des Simulators und auch einige Flugmanöver (Start, Landung, Navigation etc.). Ein sauber gegliederter Referenzteil der Tastaturkommandos wird jedoch ebenso vermißt wie eine richtige Einleitung für Anfänger.

Das Programm hinterläßt einen gemischten Eindruck. Für Flugsimulatorfans besteht keinerlei Grund, nicht zuzugreifen, auch wenn sie die fünf Missionen nicht allzu lange beschäftigen werden. Dafür ist ja der Verpackungsinhalt recht üppig. Hoffentlich bringt Domark bald eine paar Disketten mit zusätzlichen Missionen heraus.

Für Flugsimulatoranfänger eignen sich andere Programme mit ausführlicherem Handbuch sehr viel besser. Leider sollten wegen des fehlenden deutschen Handbuches auch Englisch-Kenntnisse vorhanden sein. Dies ist ein Schnitzer, der auf dem deutschen Markt eigentlich nicht mehr vorkommen dürfte.

Rainer Englisch

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler (mind. 10 MhZ)**
Grafik:	**EGA, MCGA/VGA**
Speicher:	**mind. 640 Kbyte**
Steuerung:	**Joystick, Tastatur, Maus**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib (eingeschränkt)**
Handbuch:	**Englisch**
Kopiersch.:	**Key-Disk**
Preis:	**ca. DM 120,-**

Die Fähigkeiten der MiG-29 Fulcrum

Die erste MiG-29 Fulcrum hatte ihren Jungfernflug am 6. Oktober 1977. Bis zu ihrem ersten Auftritt auf NATO-Gebiet auf der Luftfahrtschau im August/September 1988 in Farnborough, England, dachte man, daß die MiG-29 vergleichbaren westlichen Flugzeugen unterlegen sei.

Fest stand natürlich, daß die MiG-29 ein sehr viel besseres Flugzeug ist als die Flugzeuge, die sie ersetzen soll oder bereits ersetzt hat (hauptsächlich die MiG-21 und die MiG-23). Ebenfalls als richtig angesehen wurde die Tatsache, daß der Warschauer Pakt damit den qualitativen Abstand zum Westen verkürzt hatte.

Dennoch dachten die meisten, daß dieses neue Flugzeug nicht viel mehr als eine gut gemachte Abänderung westlichen Designs sei, eine Art sowjetische F/A-18 Hornet, die aerodynamische Eigenschaften der F-14 Tomcat und der F-15 Eagle enthält.

Der dramatische Auftritt der MiG-29 in Farnborough überzeugte jedoch voll und ganz von den bemerkenswerten Fähigkeiten dieses Flugzeuges. Es ist mindestens so wendig wie die F-16 Falcon, allerdings mit besseren Grenzbereichswerten, und es kann von sehr viel kürzeren und primitiveren Pisten aus operieren.

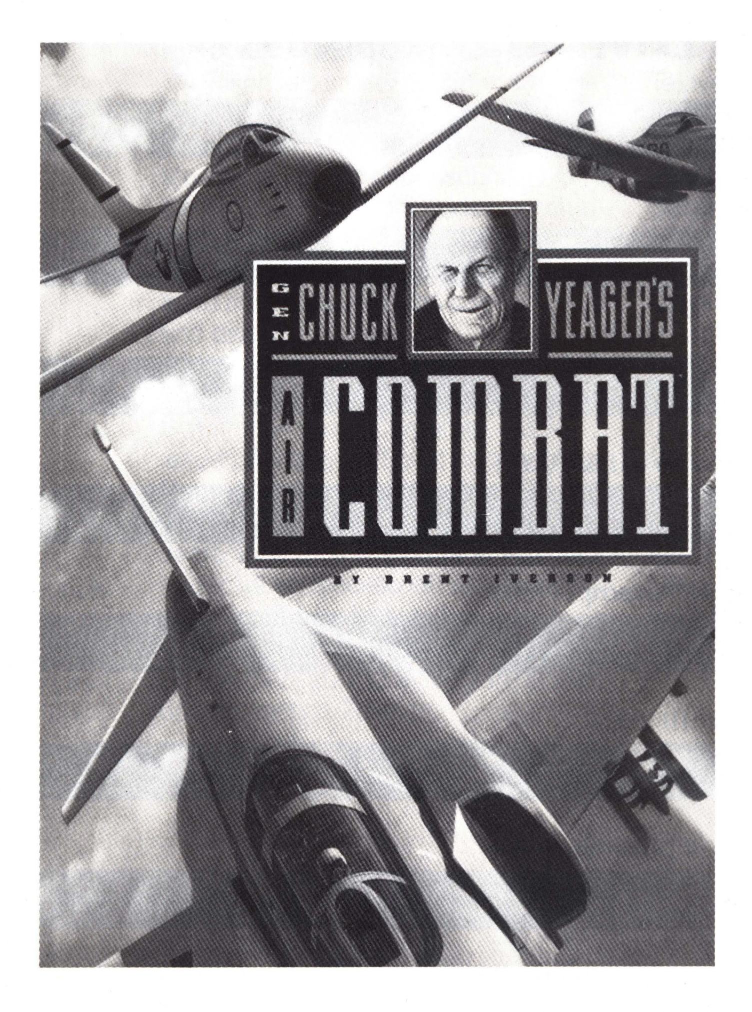


SPIELE

Hobbyflieger aufgepasst !

Wer schon vor ca. drei Jahren mit „Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator“ die Lüfte unsicher gemacht hat, der kann sich jetzt mit „Chuck Yeager's Air Combat“ von Electronic Arts endgültig austoben. Ging es beim Vorgängerprogramm ausschließlich darum, Flugzeuge auf Herz und Nieren durchzuchecken, so kann man jetzt richtige Luftschlachten schlagen.

Erinnern wir uns: Beim AFT stand ein breites Spektrum von Fluggeräten zur Verfügung, von der „Sopwith Camel“, einem Jagdflugzeug aus dem ersten Weltkrieg, bis hin zum Superfighter „F-16 Falcon“ bzw. zum futuristischen Aufklärer „SR-71 Blackbird“, also Flugzeugen der achtziger Jahre.



Ziel dieses Programmes war es jedoch nicht, soviele Gegner wie möglich vom Himmel zu holen, sondern die Flugzeuge bis an ihre Grenzen (und darüber hinaus) zu belasten. Außerdem standen noch Hindernisparcours und Formationsflüge in Kunstflugstaffeln zur Verfügung.

Die Stärken des Programmes lagen in der für damalige Verhältnisse rasanten Grafik (auf Rechnern, denen bei heutigen Programmen oftmals die Luft ausgeht) und in der einfachen Steuerung.

Air Combat hingegen ist ein Programm für härtere Gemüter: Hier wird wieder gekämpft ! Glücklicherweise hebt sich das Machwerk wohltuend von biederen „Hol ihn runter“-Simulationen, die zu genüge zu haben sind, ab.

Drei Kriege standen Pate für diese Simulation: Der Zweite Weltkrieg, der Koreakrieg und der Vietnamkonflikt. Aus jedem dieser Kriege wurden zwei Jagdflugzeuge ausgewählt, mit denen man herumfliegen darf.

Aus dem zweiten Weltkrieg wurden die amerikanische „P-51 Mustang“ und die deutsche „Focke-Wulf F.W.190 A“ gewählt, aus dem Koreakrieg die amerikanische „F-86E Sabre“ und die russische „MiG-15 Fagot“, und aus dem Vietnamkonflikt schließlich die amerikanische „F-4E Phantom“ und die russische „MiG-21MF Fishbed“.

Mit diesen Flugzeugen können auch in diesem Programm wieder friedliche Testflüge durchgeführt werden, aber in der Hauptsache geht es darum, 50 historische Missionen (für beide Kriegsparteien) durchzuführen.

Als Beispiele genannt seien:

1) Abfangen amerikanischer B-17E-Bomber über Schweinfurt (17.08.43)
2) Einsatz gegen das neuentwickelte deutsche Düsenflugzeug “Me-262 Sturmvogel” (21.02.45)
3) Begleitschutz bei der Rettung von UN-Piloten (13.04.51)
4) Projekt Moolah: Desertation mit der neuartigen “MiG-15 Fagot” (21.09.53)
5) Teilnahme an der größten Luftschlacht über Nordvietnam (10.05.72)
6) Verteidigung Hanois gegen angreifende Flugzeuge (28.05.72)

Sollten alle Missionen erfüllt worden sein, hat der Spieler immer noch die Möglichkeit, eigene Missionen zu entwerfen. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt, so daß man

SPIELE

spaßeshalber auch mit einer der beiden Propellermaschinen gegen eine oder mehrere MiG's antreten kann.

Die Missionen kann man sich zum Üben durch spezielle Einstellungen erleichtern. So kann man sich unverwundbar machen, unerschöpflichen Munitionsvorrat herbeizaubern, "Blackouts" verhindern etc. Eine Mission gilt jedoch erst dann als erfüllt, wenn sie ohne Hilfsmittel gemeistert wurde.

Während des Fluges kann man die Gegend aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachten. Nicht nur, daß man vom Flugzeug aus per Funktionstaste in alle Himmelsrichtungen schauen kann, sondern man kann auch eine Kamera um das Flugzeug kreisen lassen oder sich die Sicht aus einer Rakete auf dem Bildschirm zeigen lassen.

Als Zugabe haben die Programmierer einen "Videorekorder" eingebaut, der vollständige Missionen aufzeichnen kann. Dabei stehen neben den eben aufgezählten Perspektiven noch weitere wie z. B. eine Gesamtübersicht oder eine Flugzeug-Ziel-Sicht zur Verfügung. Diese „Filme" können natürlich auch auf Festplatte gespeichert werden.

Durch die Menüs kann man sich bequem mit der Maus durchhangeln, aber auch mit der Tastatur können sämtliche Auswahlen erledigt werden. Während des Fluges kann man durch drücken der <ESC>-Taste eine Menüleiste am oberen Bildschirmrand benutzen, mit der auch während des Fluges weitere Einstellungen vorgenommen werden können. Diese Menüleiste kann allerdings nur per Tastatur, und nicht per Maus bedient werden.

Die Steuerung des Flugzeuges ist hingegen mit allen drei Standardeingabegeräten möglich. Typischerweise hat man mit dem Joystick das größte Flugvergnügen, da er ein sehr gutes Gefühl für die Maschine vermittelt. Deshalb darf bei Verwendung der Tastatur oder der Maus auch der erleichterte Zielmodus eingeschaltet werden, ohne daß dies vom Programm mit der Nichtanerkennung des erzielten Erfolges bestraft werden würde.



Die grafische Aufmachung des Spieles ist ohne Zweifel gelungen. Flotte 3D-Vektorgrafik mit ausgefüllten Flächen, die in ordentlicher Geschwindigkeit über den Bildschirm huscht, trägt das ihre zur Illusion, sich wirklich in der Luft zu befinden, bei.

Durch Einstellung der Detailgenauigkeit auf hoch, mittel oder niedrig, deren optimale Einstellung der Rechner automatisch berechnet, kann das Programm an die Leistungsfähigkeit des benutzten Rechners angepaßt werden. Weiterer Geschwindigkeitszuwachs läßt sich erzielen, wenn man die Flugzeugdarstellungen vereinfacht oder wenn man den bunten Horizonteffekt (nur VGA-Karten) abschaltet.

Befindet man sich in einem Luftkampf, kann man sich manchmal dabei ertappen, daß man sich wünscht, daß alles etwas langsamer vonstatten geht, vor allem dann, wenn man von mehreren gegnerischen Flugzeugen in die Zange genommen wird.

Die einzelnen Missionen sind in drei Kategorien eingeteilt: Leichte, Mittlere und Schwere. Unabhängig davon kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Bei „Easy" (leicht) hat man es mit unerfahrenen Gegnern zu tun, die nicht sehr genau zielen. Bei den Stufen „Normal" und „Hard" wird die ganze Sache schon etwas schwerer. Bei „Expert" kann man davon ausgehen, daß die gegnerischen Piloten jedes Flugmanöver beherrschen und daß sie ihr Ziel nicht verfehlen werden.

Schon bei der leichtesten Einstellung hat man als relativ unerfahrener Kämpfer alle Hände voll zu tun, nicht selber abgeschossen zu werden. Mit etwas



SPIELE

Übung relativiert sich die ganze Sache etwas, dennoch ist der Schwierigkeitsgrad des Programmes als hoch einzustufen.
Für eine optimale Geräuschkulisse werden diverse Sounderweiterungskarten wie z. B. AdLib, Soundblaster und Roland unterstützt. Hat man die Soundkarte an die Stereoanlage angeschlossen und will diese etwas aufdrehen, sollte man vorher die Nachbarn davon informieren, da diese sonst unweigerlich in den Luftschutzkeller flüchten werden. Auch der piepsige interne Lautsprecher wird im Rahmen seiner Möglichkeiten ordentlich unterstützt.



Als ordentlich kann auch die mitgelieferte Dokumentation bezeichnet werden. Im Lieferumfang enthalten sind ein 180-seitiges englisches sowie ein 50-seitiges deutsches Handbuch. Im englischen Handbuch wird ausführlich auf die Bedienung des Programmes eingegangen. Desweiteren widmen sich fünf Kapitel (mit vielen Zeichnungen versehen) den verschiedenen Flugmanövern und Angriffstaktiken.
Obwohl das deutsche Handbuch nur die Bedienung des Programmes beschreibt, das allerdings sehr ausführlich, kommt man auch ohne großartige Englischkenntnisse bestens zurecht.

Chuck Yeager's Air Combat ist eine in allen Aspekten gelungene und abwechslungsreiche Kampfflugsimulation. Durch den Einsatz verschiedener Erleichterungen (sie erinnern sich: Unendliche Munition etc.) kann auch der Anfänger schnell zu ersten Erfolgserlebnissen kommen, so daß lange anhaltende Motivation garantiert ist.

Rainer Englisch

Übersicht:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler (mind. 10 Mhz)**
Grafik:	CGA, EGA, VGA, Tandy
Speicher:	mind. 640 Kbyte
Steuerung:	Maus, Tastatur, Joystick
Sound:	interner Lautsprecher, AdLib, Soundblaster, Roland
Handbuch:	Deutsch
Kopiersch.:	Handbuchabfrage
Preis:	ca. DM

Wer ist eigentlich „Chuck Yeager" ???

Charles „Chuck" Yeager wurde am 13. Februar 1923 in den USA in Myra, West Virginia, geboren. Mit 18 meldete er sich zur Luftwaffe, wo er zum Flugzeugmechaniker ausgebildet wurde. 1943 erwarb er seinen Pilotenschein. Im Zweiten Weltkrieg schoß er 13 feindliche Flugzeuge über Deutschland ab, darunter auch eine Me-262, eines der ersten deutschen Düsenflugzeuge. Im März 1944 wurde Yeager über Frankreich abgeschossen, konnte sich jedoch mit dem Schleudersitz retten und entkam Dank der französischen Widerstandsorganisation „Maquis" der deutschen Gefangenschaft.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde er als Ausbilder, Testpilot und Pilot in den USA, in Europa und auf den Philippinen eingesetzt. Am 14. Oktober durchbrach er mit der „Glamorous Glennis", einer Bell X-1, als erster Mensch die Schallmauer. Sechs Jahre später war er wiederum der erste Mensch, der eine Geschwindigkeit von mehr als zwei Mach (doppelte Schallgeschwindigkeit) erreichte, diesmal in einer Bell X-1A.

Über zehn Jahre lang war Yeager der beste Testpilot der US-Luftwaffe, und im Laufe seiner Karriere erwarb er eine Reihe von hervorragenden Qualifikationen und Auszeichnungen. Er besuchte das „Air War College" (die Luftwaffenuniversität) und wurde später zum Leiter der „Aerospace Research Pilot School" ernannt. 1969 wurde er zum Brigadegeneral und später zum Stellvertretenden Kommandeur der 17. Luftwaffendivision befördert. Yeager war auch als Verteidigungsberater in Pakistan und als Direktor des „Air Force Inspection and Safety Center" tätig. Im Jahre 1975 ging Yeager in Pension. Trotzdem ist er immer noch als Berater bei Rüstungsfirmen tätig.

Ja so warn's die alten Rittersleut

Wer sich schon immer einmal den Wunsch nach einer eigenen Burg erfüllen wollte, hat mit CASTLES von Interplay die Gelegenheit dazu. Lassen Sie sich von Ihrem Volk Burgen nach Ihren Wünschen und Vorstellungen bauen. Trotzen Sie allen Widerständen und bringen Sie Ihre Projekte erfolgreich zu Ende, denn dann werden Sie Ruhm, Macht und damit letztendlich auch viel Geld ernten.

Sie sitzen im Jahre 1280 auf dem Thron des (erfundenen) Königreiches Albion, und müssen Ihre Burgen inmitten von politischen Unruhen, feindlichen Nachbarn und Krieg an zwei Ihrer Grenzen bauen. Erschwert wird die ganze Lage noch durch knifflige Entscheidungen, die sie als Landesvater treffen müssen, sowie durch Verrat, machtlüsternen Landadel, militärische Katastrophen und vieles mehr.

Um die „wilden Länder der Kelten" zu unterwerfen, die in acht strategische Gebiete, sogenannte Cantrefs, aufgeteilt sind, muß in jedem Cantref eine Burg gebaut und danach eine große Schlacht geschlagen werden. Wenn eine fertige Burg sich in der Schlacht als sicher erwiesen hat, zieht sie Siedler an, die in der Nähe eine Stadt bauen, was wiederum Ihren Geldsäckel füllt.

Haben Sie in allen acht Cantrefs je eine Burg gebaut, ist Ihnen ein großer Sieg gelungen. Sie erhalten eine Zusammenfassung Ihrer Beziehungen zu den einzelnen Teilen Ihres Königreiches und erfahren, wie die Historiker Ihre Herrschaft beurteilt haben.

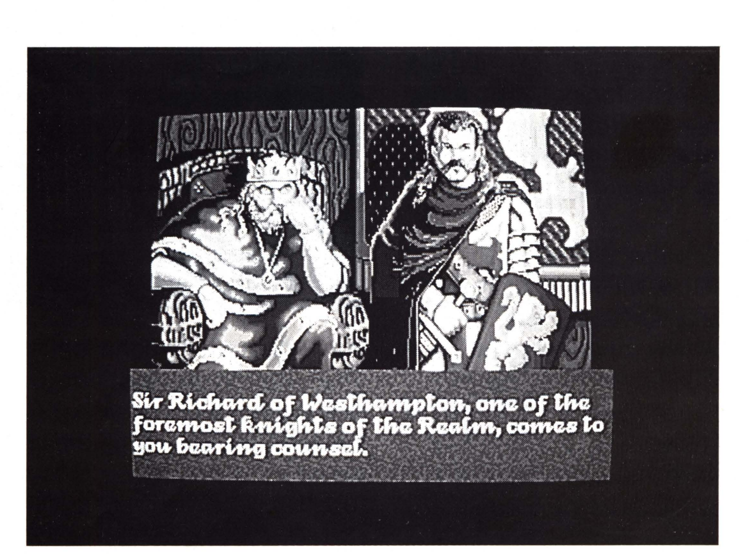
Zum Bau einer Burg müssen Sie sich zuerst einmal das richtige Fleckchen aussuchen, denn wer seine Burg auf Sand baut, der wird nicht lange Freude daran haben. Als nächstes muß der Grundriß entworfen und die Handwerker angeheuert und eingeteilt werden.

Während der Bauphase muß eine Armee unterhalten werden, um die Baustelle zu schützen, und die Versorgung der Arbeiter während der sechsmonatigen Winterpause muß durch den rechtzeitigen Einkauf von Nahrungsmitteln sichergestellt werden.



Zwar ist ein König sehr reich, aber auch seiner Liquidität sind Grenzen gesteckt, so daß bei allzu großer Verschwendung der Herrscher plötzlich alleine dasteht, da er seine Angestellten nicht mehr bezahlen kann.
Zu Anfang stehen mehrere Optionen zu Verfügung. Will man Boten empfangen, erscheint einmal im Monat ein Bote. Dieser überbringt Neuigkeiten aus dem Reich und bittet um Anweisungen. Diese Entscheidungen beeinflussen das Verhältnis zum Landadel, der Kirche und dem Volk.

Spielt man in der Phantasiewelt statt in der realen Welt, wird man auch mit übernatürlichen Dingen wie z. B. Zauberern, Drachen, Menschenfressern etc. konfrontiert. Dies wirkt sich auf die Art der Neuigkeiten aus und schafft zusätzliche militärische Konfrontationen.
Dann gibt es natürlich noch den Schwierigkeitsgrad. Die vier Abstufungen sind





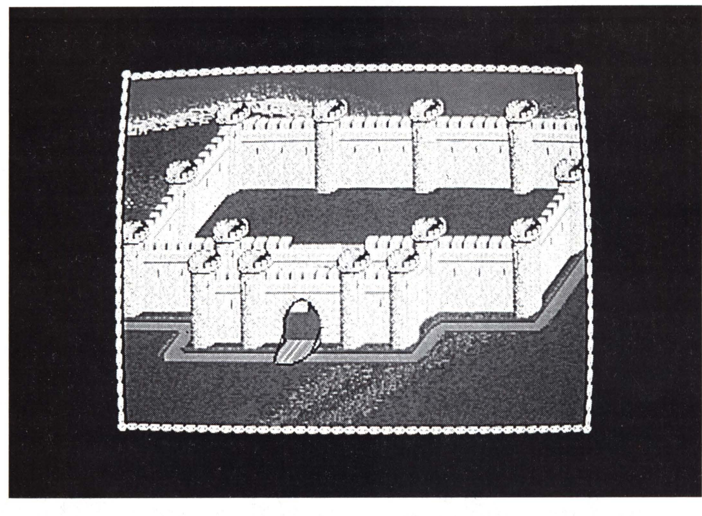
SPIELE

„Bauer“, „Herzog“, „Prinz“ und „König“. Der Level „Bauer“ dient nur zur Einführung. Das Vermögen ist groß, der Grundriß ist bereits vollständig, die Handwerker schon eingestellt und Nahrungsmittel stehen auch in ausreichender Menge zur Verfügung.

Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad nehmen das Vermögen ab und die Verzwicktheiten zu. Im Level „König“ verfügen Sie über wenig Geld, sind weniger beliebt beim Volk, müssen schwierigere Schlachten schlagen und das Geldverdienen wird einem auch noch erschwert. Nach der Einstellung des Schwierigkeitsgrades können Sie noch auswählen, wie groß Ihre Bauserie sein soll, ob Sie nur eine, drei oder alle acht Burgen bauen wollen. Bevor Sie nun endlich loslegen können, haben Sie noch die Möglichkeit, Ihren Namen als Herrschernamen einzugeben und den Namen der Burg zu bestimmen.

Im Spiel selber stehen mehrere Menüs zur Auswahl: „Konstruktion“, „Arbeitskräfte“, „Steuern“, „Militär“, „Nahrung“ und „Optionen“. Die Namen der Menüs sind fast alle selbsterklärend. Im Optionen-Menü kann ein Spiel gespeichert bzw. geladen werden, die Spielgeschwindigkeit verändert werden sowie Ihr enger Vertrauter zu Rate gezogen werden.

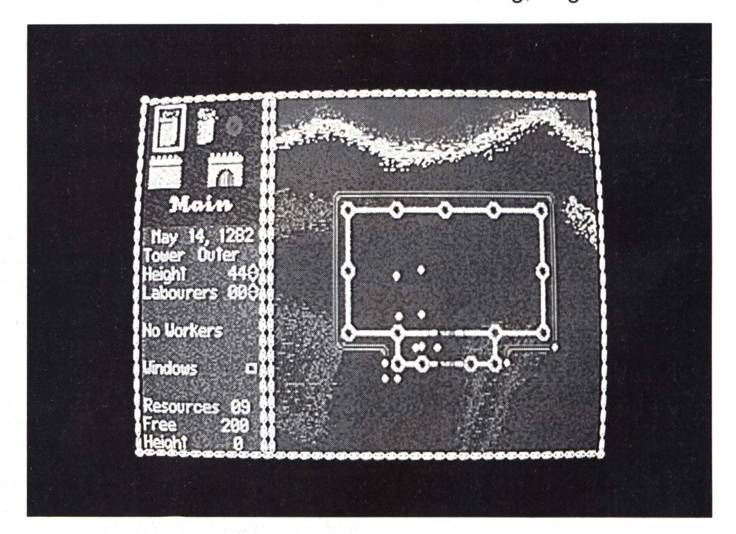
Bedient werden die Menüs mit der Maus. Falls keine vorhanden sein sollte tut's auch die Tastatur, was allerdings etwas langsamer und unkomfortabler ist. Drückt man die rechte Maustaste, verschwinden die Menüs, die sich auf der rechten Bildschirmseite befinden, und geben den gesamten Blick auf die Baustelle frei. Nochmaliges Drücken der rechten Maustaste zaubert alles wieder herbei.



Hat man alles Notwendige veranlaßt, beginnen die Handwerker, die geplanten Mauern und Türme hochzuziehen. Dies geht natürlich nicht innerhalb von Stunden vor sich, sondern dauert mehrere Tage. Hat man ein Element fertiggestellt, kann man die freigewordenen Arbeitskräfte für das nächste Bauelement einteilen.

Zwischendrin erfolgen immer wieder Angriffe der Urbevölkerung oder (bei der Option „Phantasiewelt“) von Phantasiewesen, die es abzuwehren gilt. Stoßen die Angreifer bis zur Burgbaustelle vor, beginnen Sie damit, einzelne Elemente wieder zu zerstören. Werden zuviele Elemente zerstört, ist das Spiel verloren.

Ab und zu kommt es auch einmal vor, das bereits fertiggestellte Teile wieder in sich zusammenstürzen. Diese müssen mühsam wieder aufgebaut werden, was sowohl Zeit als auch Geld kostet. Ist die Burg fertig, erfolgt noch ein letztes verzweifeltes Anrennen der keltischen Urbevölkerung, dem sie standhalten muß. Wurde der Ansturm abgewehrt, befindet sich dieses Cantref fest in Ihrer Hand.



Danach kann man sich ans Bauen der nächsten Burg machen, die allerdings noch besser geplant sein sollte als die Vorherige, da es von Cantref zu Cantref immer schwieriger wird. Hat man es geschafft, alle acht Burgen zu bauen, dann hat man seine Herrschaft in Albion dauerhaft gefestigt, aber bis dahin ist es ein langer Weg.

Die Übersichtlichkeit der Menüs läßt etwas zu wünschen übrig. Manchmal erkennt man nicht genau, welche Einträge man anklicken kann und welche nicht, und ob man überhaupt die Maustaste betätigen soll oder nicht. Außerdem werden manche Aktionen unverständlicherweise nicht sofort ausgeführt.
Es gibt auch Aktionen, die im Handbuch mit keinem Wort erwähnt sind, sowie welche, die nur unzureichend beschrieben werden. Das Handbuch ist zwar 58 Seiten lang, in gutem Deutsch geschrieben und mit einigen Illustrationen

SPIELE

versehen, aber so ausführlich es auch auf den geschichtlichen Hintergrund von CASTLES eingeht und ein leicht verständliches und amüsantes Tutorium für den Bau der ersten Burg enthält, der Nachschlageteil ist eindeutig zu knapp ausgefallen (die Option „Graben ausheben" z. B. wird mit keinem Wort erwähnt, und es wäre wichtig gewesen zu wissen, daß dafür keine zusätzlichen Arbeiter notwendig sind, da die Arbeit vom Militär erledigt wird).

Hier hilft nur viel herumprobieren, was nicht nach jedermanns Geschmack ist. Außerdem wird einem dies durch die Trägheit des Programmes wieder etwas verleidet. Das Umschalten der verschiedenen Sichtperspektiven und der Ablauf der Kampfszenen geht (auch auf schnelleren Rechnern) entschieden zu langsam vonstatten. Geduldige Naturen sind hier gefragt.

Grafisch ist das Spiel in Ordnung (VGA), Besitzer von EGA- oder CGA-Grafikkarten müssen naturgemäß Abstriche machen. CASTLES unterstützt die Soundkarten Roland, Soundblaster und AdLib. Die drei hübschen Melodien gehen einem jedoch schon nach kurzer Zeit auf den Nerv, so daß man den Sound bald abschaltet. Dies sollte man im übrigen bei Benutzung des internen Lautsprechers sofort tun.

Unterm Strich bleibt eine originelle Spielidee, die wohl etwas zu hastig auf den Markt geworfen wurde, was einige unmotivierte Programmabstürze unterstreichen. Technisch haut das Programm jedenfalls niemanden vom Hocker, hier hätten sich die Programmierer wohl noch etwas Zeit lassen sollen. Wer Strategiespiele mag und ein Weiteres für seine Sammlung oder gegen seine Langeweile sucht, sollte über die paar Mängel hinwegsehen und trotzdem zugreifen.

Rainer Englisch

Übersicht:

Hardware:	IBM PC, XT, AT oder Kompatibler (mind. 10 Mhz)
Grafik:	CGA, EGA, VGA, Tandy
Speicher:	mind. 640 Kbyte
Steuerung:	Maus (empfohlen), Tastatur, Joystick
Sound:	interner Lautsprecher, AdLib, Soundblaster, Roland
Handbuch:	Deutsch
Kopiersch.:	Handbuchabfrage
Preis:	ca. DM

Die Geschichte der mittelalterlichen Burgen

Viele Legenden ranken sich um die großen europäischen Burgen. Die ersten modernen Burgen (die Hügelburgen der Normannen) dienten zum Schutz gegen Angriffe der Wikinger. Sie wurden zur Zeit des Übergangs aus dem finsteren Mittelalter erbaut. Vorher war es für die Wikinger ein Leichtes gewesen, kaum befestigte Küstendörfer zu plündern. Das Nachlassen ihrer Feldzüge ab dem Jahr 1100 ist vor allem dem Bau von Burgen in ganz Europa zuzuschreiben.

Nach dem Zeitalter der Wikinger traten die Burgen in das Zeitalter des Rittertums ein. Europa wurde in Länder und Reiche aufgeteilt, jedes beherrscht von einem Herzog, König oder Kaiser. Um ihre Macht zu festigen, bauten die mächtigen europäischen Fürsten Burgen in den von ihnen eroberten Gebieten.

Der Landadel baute seinerseits Burgen, um sich gegen die mächtigen europäischen Fürsten zu verteidigen. Die Kunst des Burgenbaus machte dadurch große Fortschritte, und die Kosten für diese riesigen Festungen trieben so manche adelige Familie und viele Nationen in den Bankrott.

In der Glanzzeit des Burgenbaus zwischen 1280 und 1305 festigte König Edward I seine Macht in Wales, indem er einige der größten Festungen baute, die die Welt bis dahin gesehen hatte. Das Programm handelt zwar in einer Phantasiewelt, ist jedoch eng an diesen geschichtlichen Hintergrund angelehnt.

Das Aus für die Burgen kam im späten 15. Jahrhundert, als Burgmauern keinen Schutz mehr vor Kanonen bieten konnten. Sie gerieten Jahrhundertelang in Vergessenheit, bis sie im 18. Jahrhundert von Dichtern und Musikern wiederentdeckt wurden. Heutzutage sind sie nichtzuübersehende Monumente aus der Zeit des Mittelalters.



Mit „Nobunaga's Ambition II" hat das französische Softwarehaus Infogrames ihrer Reihe klassischer Strategiespiele, man denke hier z. B. an „Genghis Khan" oder „Ancient Heart of China", ein Weiteres hinzugefügt. Als Herrscher weniger japanischer Lehen muß der Spieler sowohl politisches als auch kämpferisches Geschick an den Tag legen, um seinen Machtbereich weiter ausdehnen zu können, und später einmal sogar ganz Japan beherrschen zu können.

Vereinen Sie das mittelalterliche Japan

Das mittelalterliche Japan war in dutzende von Lehen zerfallen. Viele dieser Kleinstaaten hatten einen eigenen Herrscher, einen sogenannten Daimyo, die alle eines gemeinsam hatten: Sie wollten mehr Macht und eventuell ganz Japan, natürlich unter ihrer Herrschaft, vereinen.

Hier tritt der Spieler in Aktion. Zu Beginn des Spieles übernimmt er die Rolle eines Daimyos, der schon über ein oder mehrere Lehen herrscht, und muß versuchen, durch geschicktes politisches und militärisches taktieren seinen Herrschaftsbereich so weit wie möglich auszudehnen.

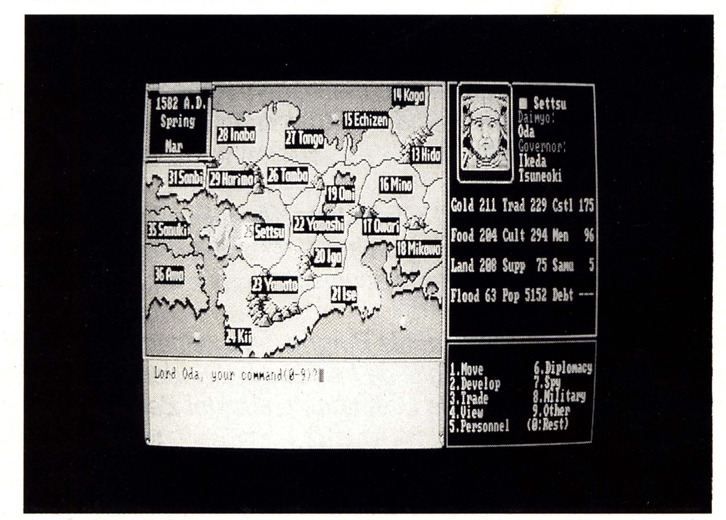
Dabei gibt es zwei Einstiegsmöglichkeiten. Entweder im Jahre 1560, in dem es sehr viele Gegner gibt, die aber schlecht organisiert sind, oder aber im Jahre 1582, in dem es weniger Daimyos gibt, die bereits über mehrere Lehen herrschen. In beiden Fällen kann man die Rolle des Daimyos Oda Nobunaga, der diesem Spiel seinen Namen gegeben hat, oder auch die irgendeines anderen Daimyos übernehmen.

Nach Auswahl des Szenarios werden noch die Fähigkeiten des Daimyos per Zufallsgenerator bestimmt, und der Schwierigkeitsgrad, der von eins bis fünf reicht, muß noch ausgewählt werden. Dann geht's endlich los !

Eine Landkarte erscheint auf dem Bildschirm, umringt von zusätzlichen Informationen. Da nicht das ganze Gebiet auf den Bildschirm paßt, kann man zwischen den drei vorhandenen Karten per Funktionstaste umschalten. Eine vierte Karte zeigt einem im Überblick sämtliche Lehen, deren Herrscher und wie die Beziehungen zu diesen sind.

Pro Zug, der jeweils einen Monat darstellt, müssen für jedes Lehen Entscheidungen getroffen werden. Hat man also mehrere Lehen in seinem Herrschaftsbereich, so ist man entsprechend oft am Zug. Die Daten des aktuellen Lehens werden angezeigt.

Sie enthalten das Gold, das dieses Lehen besitzt, Reisvorrat, Fruchtbarkeit des Bodens, Flutabwehrlevel, Handelslevel, Kulturlevel, Unterstützung der Bevölkerung, Bevölkerungsanzahl, Burgabwehranlagenlevel, Anzahl Soldaten, Anzahl Samurai und die Verschuldung des Lehens.



Gold ist für fast alle Züge notwendig. Eine gewisse Menge Reis braucht man jedes Jahr, um seine Samurai (Heerführer) zu entlohnen. Den Überschuß kann man verkaufen, um so zu mehr Gold zu kommen. Je fruchtbarer der Boden, desto größer fallen die Ernten aus. Je höher der Flutabwehrlevel, desto besser ist das Ackerland gegen Fluten und sonstige Widrigkeiten geschützt, die dann und wann hereinbrechen und die Ernte verringern.

Je höher der Handelslevel, desto höher die Steuereinnahmen. Je höher der Kulturlevel, desto besser für den Handel und desto effizienter ist eine Weiterbildung der Samurai. Wenn die Unterstützung der Bevölkerung zu niedrig ist, kann leicht ein Bürgerkrieg ausbrechen. Je höher die Bevölkerungszahl, desto mehr Soldaten können rekrutiert werden, und desto höher sind die Steuereinnahmen und die Ernteabgaben. Je höher der Burgabwehrlevel, desto länger dauert es für einen Angreifer, in diese Burg einzudringen.

Mit seinen Zügen kann man diese Daten beeinflussen. Man kann Reis und Gold zwischen (eigenen) benachbarten Lehen transferieren. Somit kann man ärmere, schlecht entwickelte Lehen unterstützen. Wenn man sein Lehen weiterentwickelt (Ackerland, Flutkontrolle, Handels- und Kulturlevel sowie den Burgabwehrlevel), erhöht man automatisch die zugehörigen Daten. Dies erhöht sowohl



SPIELE

die Gewinnerwartung dieses Lehens als auch seine Verteidigungsfähigkeiten.

Wer Gold oder Reis benötigt, oder seine Armeen aufrüsten will, der kann mit Reis und Waffen handeln oder einen Kredit aufnehmen. Um informiert zu sein, was in diesem Spiel sehr wichtig ist, kann man sich alle möglichen Daten anzeigen lassen. Auf eigene Daten kann man ohne weiteres zugreifen. Will man Informationen anderer Lehen haben, um z. B. zu wissen, ob man es angreifen kann, muß man einen Ninja dorthin schicken. Dieser kann seine Mission jedoch nicht immer erfüllen, und somit geht man leer aus.

Was die Heerführung betrifft, kann man Ronins (Samurais ohne Herren) anwerben, fremde Samurais abwerben oder Eigene feuern, Samurais belohnen oder sie weiterbilden (politisch und taktisch). Seinen Machtbereich mit militärischer Gewalt ausdehnen kann man nur bis zu einem gewissen Grade. Auch mit Diplomatie kann man einiges erreichen. Zu diesem Zwecke kann man eine Prinzessin verheiraten, ein Bündnis mit einem anderen Daimyo eingehen, einen anderen Daimyo bedrohen, um seine Lehen in sein Reich eingliedern zu können (vor allem dann, wenn man militärisch stark überlegen ist) und Tribute an andere Daimyos zahlen.

Es gibt drei Möglichkeiten, einen Spion einzusetzen. Man kann in dem Lehen, das man gerne angreifen würde, Gerüchte in die Welt setzen, daß ein anderes benachbartes Lehen dieses angreifen will. Kommt es daraufhin zu einer militärischen Auseinandersetzung beider Lehen, hat man danach leichtes Spiel. Man kann auch versuchen, eine Revolte anzuzetteln, damit die gegnerische Burgabwehr geschwächt wird. Das letzte (und härteste) Mittel ist der Versuch, einen gegnerischen Daimyo ermorden zu lassen. Dies wird jedoch normalerweise kaum gelingen, und kann sehr viel politischen Schaden anrichten.

Als letztes kann man noch Soldaten anheuern, sie zu anderen Einheiten einteilen, sie trainieren und einen Krieg mit einem benachbarten Lehen anfangen.

Natürlich kann man solche Aktionen nicht beliebig oft ausführen. Für fast Jede benötigt man eine gewisse Menge Gold, und man benötigt zusätzlich noch sogenannte „Body Points“ („BP's“). Der Daimyo (man selber) und sämtliche Samurai besitzen solche BP's, die sich mit der Zeit erhöhen. Hat kein Samurai in einem Lehen mehr genügend BP's für die Aktion, die man gerne ausführen würde, so muß man diese auf eine der nächsten Runden verschieben.

Damit währen wir auch schon bei den Daten für die im Spiel vorkommenden Charaktere. Jede dieser Personen hat früher einmal gelebt, und es wurde versucht, ihnen im Programm „originale“3 Werte zu verpassen.

Als erstes zu erwähnen wäre da der Status einer Person (Daimyo, Samurau, Governor oder Ronin). Ein Governor ist ein Samurai, der ein Lehen verwaltet (für jedes Lehen, außer dasjenige, das man selber verwaltet, braucht man einen Governor). Dann wären da noch Alter, politischer Einfluß, Fähigkeiten als Heerführer, Charisma, Ehrgeiz, Loyalität Ihnen gegenüber, welche Sorte Heer dieser Samurai anführt (Infanterie, Kavalerie oder Artillerie), Anzahl Soldaten in seinem Heer, Ausbildung und Ausrüstung dieser Soldaten und die oben erwähnten Body Points.

Je fähiger ein Samurai insgesamt ist, desto wirkungsvoller setzt er seine Soldaten während einer militärischen Auseinandersetzung ein. In gewis-

Was geschah im mittelalterlichen Japan ?

Während des fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderts mußte das japanische Volk die turbulenteste und gewaltreichste Zeit, die es je gab, durchmachen. Diesen Abschnitt der japanischen Geschichte, der von 1467 bis 1568 dauerte, nennt man „Sengoku Jidai“ bzw. Bürgerkriegsära.

Oda Nobunaga, dieser Name ist, nach japanischer Art, mit Nachnamen zuerst geschrieben, wurde 1534 in der Nagoya-Burg in der Provinz Owari geboren. Schon in seiner frühen Jugend fiel er besonders durch seinen übertriebenen Ehrgeiz auf.

Nach dem Tode seines Vaters setzte er sich gegen seine beiden älteren Brüder durch und vereinte Owari unter seiner Herrschaft. Durch geschickte politische Schachzüge, hauptsächlich durch Bündnisse, auch mittels taktischer Eheschließungen, konnte er sämtliche Bedrohungen Owari's ablehnen.

Danach hatte er genügend Luft, selbst zu expandieren. Auch hier hielt er sich wiederum durch taktische Bündnisse den Rücken frei. Die Einfuhr von Feuerwaffen durch die Portugiesen versetzte das ganze Land in Schrecken, und Oda verstand es geschickt, dies für sich auszunutzen.

Nach der Zerschlagung des Takeda-Clans 1582 war er seinem Ziel, Japan unter seiner Herrschaft zu vereinigen, sehr nahe, wurde jedoch von einem eigenen General verraten und im Alter von 48 Jahren getötet. Einer seiner Generäle, Toyotomi Hideyoshi, besiegte jedoch den Verräter, und trat Oda's Erbe an. Im Jahre 1590 schließlich wurde Japan unter seiner Herrschaft vereinigt.

SPIELE

sen Grenzen kann man seine Fähigkeiten und Werte durch bestimmte Aktionen steigern. Wichtig ist vor allem, daß er loyal gegenüber seinem Herrn ist, denn es wäre äußerst peinlich, wenn ein Samurai mitten in der Schlacht die Seiten wechselt. Ab und zu eine kleine Belohnung (Gold) beugt hier ausreichend vor.

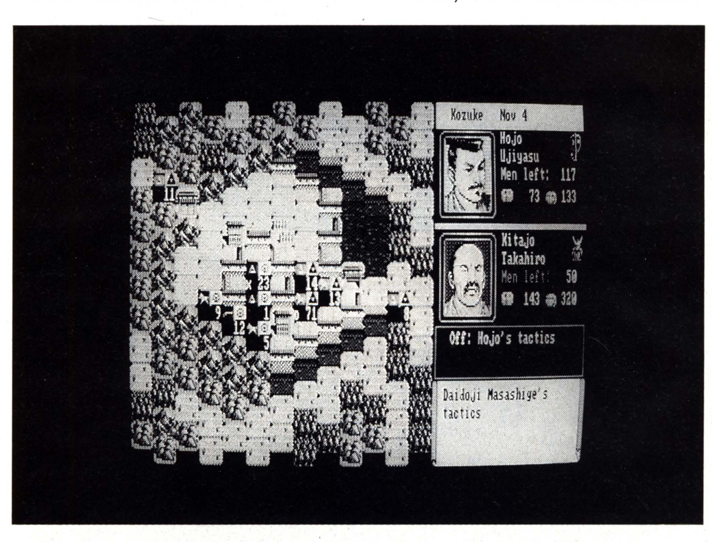
Während des Spieles finden Ereignisse statt. Dabei gibt es regelmäßige (monatliche und jährliche) und plötzliche Ereignisse. Monatlich erhöhen sich die Body Points, die Preise für Reis und Waffen ändern sich und der Computer steuert alle Lehen, die nicht dem Spieler gehören.

Jährlich werden die Samurais um ein Jahr älter (komischerweise alle im März), im März und September werden die Samurais entlohnt, die Bevölkerung wächst, Steuern und Reisabgaben werden erhoben und der Kreditgeber kassiert Zinsen auf die Schulden.

Zu den plötzlichen Ereignissen zählen Bewerbungen von Ronins, Aufstände, Bürgerkriege, Epidemien, Taifune, Hungersnöte und Rekordernten.

Wird man in eine militärische Auseinandersetzung verwickelt, ändert sich das Spielfeld. Dasjenige Lehen, wo der Krieg stattfindet, wird groß am Bildschirm dargestellt. Es ist in viele kleine Hexagramme (Sechsecke) unterteilt. Nun kann man jedem beteiligten Heer pro Zug einen Befehl erteilen, z. B. angreifen, bewegen, warten, zurückziehen, schießen etc.

Hier heißt es, taktisch klug zu agieren. Greift man z. B. mit 20 Soldaten ein 40-Mann-Heer an, wird man wenig Chancen haben. Anders sieht es dagegen aus, wenn man dieses 40-Mann-Heer mit drei 20-Mann-Heeren einkreist.



Ist die verteidigende Armee auf den Schlachtfeldern unterlegen, zieht sie sich in die Burg zurück, wo sie bessere Verteidigunsmöglichkeiten hat. Kann der Gegner jedoch die Tore überwinden und die Burg einnehmen, hat der Verteidiger verloren.

Der Angreifer verliert, wenn seine Armee geschlagen wurde, wenn er sich zurückzieht, oder wenn die Nahrungsvorräte erschöpft sind. Da eine Armee höchstens für 30 Tage Nahrung zu Verfügung hat, kann es sein, daß, wenn der Verteidiger eine starke Festung hat, der Angreifer aufgeben muß, obwohl er eigentlich überlegen war.
Soviel zum eigentlichen Geschehen. Bedient wird das Programm leider nicht mit per zeitgemäßer Maussteuerung, sondern nur per Tastatur. Menüauswahlen und Werteeingaben werden mit den Zahlen und der <RETURN>-Taste erledigt. Dies verlangsamt die Bedienung und macht sie unkomfortabler. Trotzdem ist es nicht so, daß das Programm deshalb nicht mehr spielbar wäre.

Technisch gesehen hinkt das Programm etwas hinterher. So werden nur einfache CGA- oder EGA-Grafiken verwendet. Auch Soundkarten werden nicht unterstützt. Auch hier muß man relativieren, daß dies zwar den Gesamteindruck trübt, dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut.
Beigelegt ist dem Spiel ein 55-seitiges englisches Handbuch. Es geht ausführlich auf alle Einzelheiten ein, und gibt auch einen geschichtlichen Hintergrund. In der 14-seitigen deutschen Kurzanleitung, die ebenfalls im Spiel enthalten ist, wurden die wichtigsten Stellen aus dem Englischen übersetzt. Dadurch ist das Spiel auch mit geringen Englischkenntnissen spielbar, obwohl das gesamte Programm in Englisch gehalten ist.

Trotz der beschriebenen technischen Mängel kann man das Programm uneingeschränkt empfehlen. Man sollte allerdings sehr viel Zeit einplanen, da bei zunehmender Anzahl eroberter Lehen die Zeiten, die man für eine Runde aufwenden muß, stark ansteigen.

Rainer Englisch

Übersicht:

Hardware:	IBM PC, XT, AT oder Kompatibler
Grafik:	CGA, EGA
Speicher:	mind. 640 Kbyte
Steuerung:	Tastatur
Sound:	interner Lautsprecher
Handbuch:	Englisch, deutsche Kurzanleitung
Kopiersch.:	Keiner
Preis:	ca. DM 120,-



Auf Niki Lauda's Spuren

Gehören Sie auch zu denjenigen, die sich über den immer dichter werdenden Verkehr auf unseren Straßen ärgern ? Mit „Mario Andretti's Racing Challenge" von Electronic Arts können (bzw. sollen) Sie endlich das Gaspedal voll durchtreten, und damit Ihren Ärger langsam eindämmen.

Erinnern Sie sich an „Indianapolis 500", eine der am meisten realitätsnahen Autorennsimulationen, die es bisher auf dem PC gab ? Mario Andrettis's Racing Challenge, das vom gleichen Programmierteam erstellt wurde, ist der offizielle Nachfolger dieses Programmes, weshalb die Erwartungen recht hoch sind.



Indianapolis 500 glänzte hauptsächlich durch realistisches Fahrverhalten des Wagens, durch die Möglichkeit, seinen Wagen selber einstellen zu können und durch die Wiederholung wichtiger Ereignisse aus verschiedenen Kameraperspektiven.

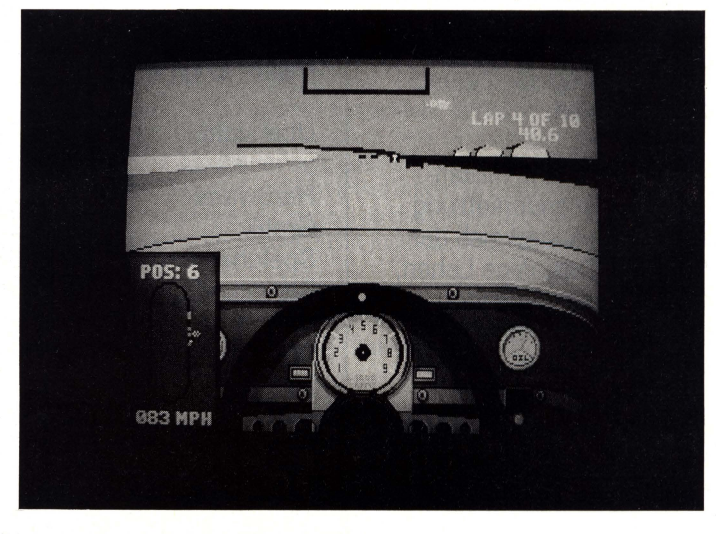
Das zeitintensive Herumfeilen an den verschiedenen Einstellungen war jedoch auch ein Nachteil für diejenigen, die hauptsächlich Rennen fahren wollten, denn, um überhaupt eine Chance zu haben, mußte alles am Wagen perfekt aufeinander abgestimmt sein. Ein weiterer Schwachpunkt dieser Simulation war, daß die Indianapolisrennstrecke, ein langweiliger ovaler Ring mit vier Kurven, als einziger Rundkurs zur Verfügung stand.
Bei Mario Andretti müssen Sie sich vom kleinen Hobbyrennfahrer bis zum Formel 1- und Indianapolis-Fahrer hocharbeiten. Ganz zu Anfang bekommen Sie von einem Sponsor 20 000 Dollar spendiert, mit dem Sie sich ein Sprint-Rennauto zulegen können. Sprint-Rennautos sind die einfachsten reinen Rennautos, die in der Hauptsache aus einem 800-PS-Motor, vier Reifen und ein paar Stahlrohren bestehen.

Mit diesem Auto fahren Sie Ihre erste Rennsaison. Für den ersten Platz im Trainingsrennen und für einen Rang unter den ersten Drei im Hauptrennen bekommen Sie Geld und Meisterschaftspunkte gutgeschrieben. Wenn Sie den Meistertitel gewinnen, bekommen Sie nocheinmal 100 000 Dollar gutgeschrieben.

Erst wenn Sie genügend Geld gewonnen haben, können Sie sich ein Auto aus der nächsthöhere Rennklasse leisten, wo das gleiche Spielchen nocheinmal von Vorne beginnt. Wie im richtigen Leben müssen Sie sich dann über Modifiers (modifizierte Serienautos), Markenrennautos und Prototypen bis zur Formel 1 nach oben arbeiten, um danach vielleicht auch einmal ein richtiges Indianapolis-Rennauto fahren zu dürfen.
Doch der Weg dorthin ist weit, und er muß sich mit unzähligen Siegen gegen Mitstreiter gebahnt werden, die nicht zum Verlieren Rennen fahren. Damit man nicht unvorbereitet auf die verschiedenen Rennstrecken muß, wurde eine Trainingsoption eingebaut, mit der man alle Wagenklassen und Rennstrecken ausprobieren kann.

Man kann den momentanen Spielstand auch abspeichern und später wieder laden. Dies ist aus zwei Gründen sinnvoll: Erstens ist der Aufstieg vom Amateur bis zum Formel 1-Profi nicht an einem Tag zu schaffen, und Zweitens kann man durch rechtzeitiges Abspeichern Karriereknicken in Form von Patzern bei Rennen vorbeugen.

Bedient werden kann das Programm mit der Tastatur und dem Joystick, mit dem man auch das gesamte Programm bedienen kann, und nicht nur die Autos während der Rennen. In sämtlichen Menüs, die alle das obere Bildschirmdrittel einnehmen, selektiert man den gewünschten Menüpunkt, indem man diesen mit den Cursortasten auswählt und dann die <RETURN>-Taste drückt. In den Menüs, in denen man



SPIELE

die Wagentypen bzw. die Rennstrecken auswählt, erscheint für den momentan hervorgehobenen Menüpunkt eine nette, manchmal sogar animierte Grafik im unteren Teil des Bildschirms.

Um das Auto während eines Rennens zu steuern, braucht man lediglich die Cursortasten sowie die Tasten <A> und <S> zum Gasgeben bzw. Bremsen. Beim Steuern mit dem Joystick übernehmen die beiden Joystickknöpfe die Funktionen des Gas- und des Bremspedals. Die Joysticksteuerung konnte jedoch nicht unbedingt überzeugen, da sie sehr wenig Gefühl für den Wagen vermittelt.

In den Rennen, vor allem in den höheren Klassen, müssen ab und zu Boxenstops gemacht werden, um wieder aufzutanken und eventuell die Reifen zu wechseln. Abgefahrene Reifen verringern nämlich die mögliche Höchstgeschwindigkeit. Touchiert man während des Rennens seine Gegner oder die Streckenbegrenzung, werden die Reifen unverhältnismäßig schnell abgenutzt, was zu häufigeren Boxenstops und damit auch zu Zeitverlusten führt.

Vor einem Rennen, egal ob Trainingslauf oder Hauptrennen, gibt Mario Andretti persönlich einem noch letzte Tips. Um das Hauptrennen zu erreichen, muß man im Training unter die ersten Drei kommen. Schafft man dies nicht, besteht noch im Trostlauf die Möglichkeit, sich zu qualifizieren. Auch hier muß man dazu unter die ersten Drei vorstoßen.

Im Hauptrennen dann geben die ersten drei Plätze dringend benötigte Meisterschaftspunkte und natürlich Geld. Ebenfalls Punkte und Geld, wenn auch von Beidem weniger, geben erste Plätze im Trainingslauf oder im Trostrennen. Nach dem Hauptrennen wird die aktuelle Meisterschaftsrangliste und das bisher gewonnene Preisgeld am Bildschirm angezeigt.

Man kann sich im übrigen, wie beim Vorgängerprogramm, jederzeit die Wiederholung der letzten paar Sekunden als Zeitlupe einspielen lassen. Dabei kann man sich diese Wiederholung aus den verschiedensten Kameraperspektiven betrachten.

Die Aufmachung des Programmes ist gut. Die Grafiken zu den Menüs sind hübsch gemacht und werten das Programm auf. Ebenfalls hübsch sind die kleinen Melodien, die während der Programmbedienung gespielt werden. Dies gilt natürlich hauptsächlich für Besitzer von Soundkarten (AdLib, Roland), aber wenigstens ist der Klang aus dem internen Lautsprecher nicht zum weghören.
Während des Rennens ist die Grafik eher schlicht und nicht sehr detailreich, selbst dann, wenn man den Höchsten der drei Detaillevel einstellt. Ausreichend ist sie jedoch allemal und vor allem recht flott. Hier können auch die Soundkarten ihren Trumpf nicht mehr ausspielen, da der PC-Piepser ausreichend für den Klang der Motoren ist.
Sehr realistisch ist das Programm, was den Werdegang vom einfachen Rennfahrer zum Formel 1-Piloten betrifft, denn auch Senna und Prost haben erst kleinangefangen. Fahrerische Schnitzer während des Rennens werden jedoch längst nicht so brutal bestraft, wie das in Wirklichkeit der Fall wäre. Dreher und Totalschäden sind, im Gegensatz zu Indianapolis 500, vor allem mit den schwachbrüstigen Autos kaum möglich, das erhöht aber auch die Spielbarkeit.

Wer also eine richtige Rennsimulation sucht, in der jedes Schräubchen berücksichtigt wird, der sollte die Finger von Mario Andretti's Racing Challenge lassen. Für alle anderen ist das Programm jedoch ein würdiger Nachfolger von Indianapolis 500.

Rainer Englisch

Übersicht:

Hardware:	IBM PC, XT, AT oder Kompatibler
Grafik:	EGA, MCGA/VGA, Tandy
Speicher:	mind. 640 Kbyte
Steuerung:	Tastatur, Joystick
Sound:	interner Lautsprecher, AdLib,
Roland	
Handbuch:	Deutsch
Kopiersch.:	Kopierschutztabelle
Preis:	ca. DM 90,-

Eine kleine Beschreibung von Marion Andretti

Mario Andretti wurde am 25.02.1940 in Montana geboren. Schon sehr früh flammte seine Begeisterung für den Motorsport auf. Zusammen mit seinem Zwillingsbruder Aldo fuhr er seine ersten Rennen auf einem in Eigenregie umgebauten 48er Hudson Straßenwagen. Nach den ersten Erfolgen stieg er langsam auf immer größere und schnellere Wagen um.
Das klassische Indy Cart gewann er insgesamt vier mal (1965, 1966, 1969 und 1984), und er war 1978 Formel 1-Weltmeister. Er war auch der Erste, der das Daytona 500-Rennen (1967) und das Indianapolis 500-Rennen gewonnen hat.
Auch heute noch fährt er weiterhin Rennen, wenn auch in den USA und nicht mehr in der hier sehr populären Formel 1.

Anzeige

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ“ Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1038
„GHOSTHUNTER“ Deutsch. Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen? Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten.
„QUADRATO“ Deutsch. Ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte).
„FUSSBALL“ Deutsch. Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußballmanager, mit zahlreichen Optionen.

Bestell-Nr. PD1033
„ETIKETTENVER“ Deutsch. Etikettenverwaltung für Endlospostkarten, Aufkleber für Päckchen und Pakete, Firmenaufkleber, Karteikarten usw.
Für Epson und kompatible Drucker.
„LIST“ Deutsche Anleitung. Der Super-Dateien-Lister erleichtert und beschleunigt das Studieren von Textdateien beliebiger Länge (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1012
„BALICROSS“ DEMO (95 % OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER“ Deutsch. Negativ-Verwaltung V 2.0 zur Verwaltung von Fotonegativen oder Dias. Einfach und übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1031
„T/BUCH“ Deutsch. Das Programm T/BUCHführung ist eine anwenderfreundliche Möglichkeit, die mit der finanzmäßigen Erfassung der Betriebsabläufe verbundenen Arbeiten auf einfache Weise und ohne große Anforderungen an die Hardware zu automatisieren (für GEM / 3).

Bestell-Nr. PD1032
„FIRMAPLUS“ Deutsch. Prüfversion! Mit 98 Prozent Funktion vom Original. Firmenverwaltung leicht gemacht, mit den Funktionen: Artikelverwaltung, Adreßverwaltung, Vorgangsverwaltung, Buchhaltung, Textverwaltung, Hilfsfunktionen und Informationen.

Bestell-Nr. PD1037
„PFERDERENNEN“ Deutsch. Ein lustiges Glücksspiel für die ganze Familie (1 bis 4 Spieler). Es handelt sich dabei um die fantastische Simulation einer Renn- und Wettatmosphäre auf der HORSE-NIRWANA-Rennstrecke. Der Spieler hat die Aufgabe, entweder aufs richtige Pferd zu setzen, das richtige zu kaufen oder das richtige Dopingserum auszuwählen. Der Spielspaß wird durch lustige Anmerkungen und ansprechende Grafiken zusätzlich noch gesteigert. Das Programm arbeitet nur mit der EGA-Grafikkarte. Die registrierte Version wird mit TURBO Basic-Sourcecode ausgeliefert und ermöglicht zudem bis zu 8 Spieler.

Bestell-Nr. PD1040
„VOKABEL“ Deutsch. Das Programm soll Ihnen helfen, Vokabeln anderer Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch) schneller zu lernen und auch schreiben zu können. Vokabeldiskette mit ca. 4000 Wörtern Wortschatz kann beim Autor angefordert werden (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM“ Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto, gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen“, „System mit Bankzahlen“, Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme“ sind möglich (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO“ Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (alle Karten).

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH“ Deutsch. Eine Einnahme-/Überschußberechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standardfunktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

Bestell-Nr. PD1034
„TERMIN“ Deutsch. Das Programm hat die Aufgabe, sowohl langfristige, über Monate und Jahre hinausgehende Termine, als auch kurzfristige Termine, die monatsweise anfallen, zu verwalten und in Form eines Monatskalenders auszudrucken

Bestell-Nr. PD1011
„D“ D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II“ D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM“ File Manager.
„FS“ FLU SHOT (Virenschutzprogramm)
„FIST“ FILE STUF zeigt geschützte Filee an.
„INTERCHAIN“ Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL“ File Delete Utility.
„SCAN“ Druckt alle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE“ Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY“ Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch nach auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (Mind. 512 KByte Ram notwendig.)

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT“ Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT“ Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB“ Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige

PD-Software

Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS FET" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Disketten-kopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,– (3,5" = DM 70,–)

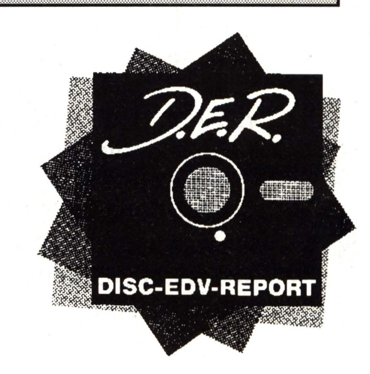
Inhalt: Vierzehn (Sie lesen richtig) Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken für die EGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,– (3,5" = DM 40,–)

Inhalt: Sieben Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken nur für die VGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

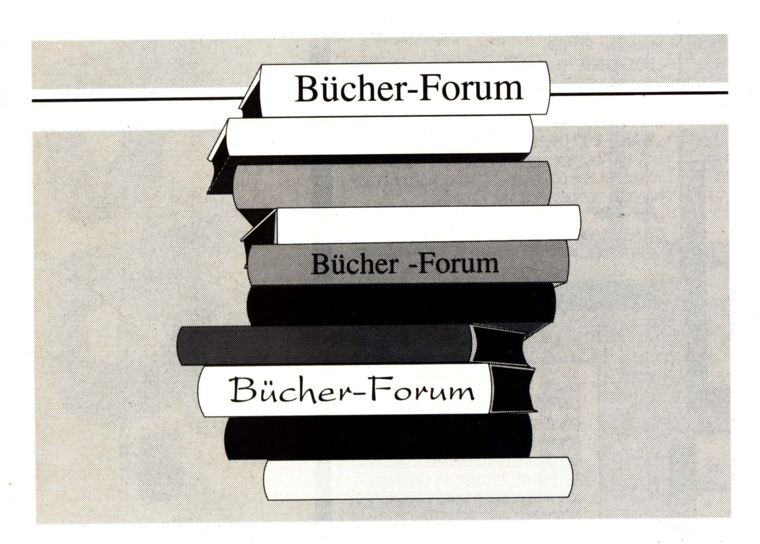
Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3,
Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639





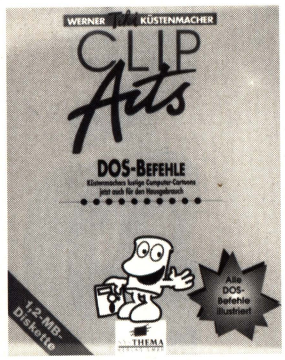
Bücher-Forum



Tiki Clip Arts

Werner Tiki Küstenmachers lustige Computer-Cartoons sind jetzt in der Systhema Clip-Art-Bibliothek erschienen.



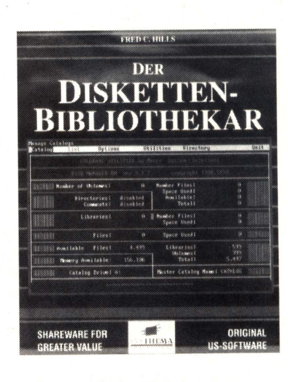


Der erfolgreichste Cartoonist der Computerszene illustriert auf seine bekannt witzige Art im ersten Band alle DOS-Befehle. Im zweiten Band, DOSe und seine Freunde, findet der Anwender DOSe in allen Lebenslagen, aber auch „Batchmann" und den „Alten Hasen", bekannt aus der DOSe-Serie in der Zeitschrift Tool.

Die Bilder sind ideale Illustrationen für Briefköpfe, Visitenkarten, eigene Texte oder alles was mit dem PC zu tun hat. Alle Bilder auf den Disketten sind im weit verbreiteten PCX-Grafikformat abgespeichert und können ohne weitere Bearbeitung in die meisten Textverarbeitungs- und alle DTP-Programme übernommen werden. Der Diskette liegt jeweils eine kurze Anleitung und eine Übersicht aller vorhandenen Grafiken bei.

Ordnung ist das halbe....

Wie oft hat man sich diesen Satz in seiner Kindheit anhören müssen. Wer aber einmal in seinem riesigen Bestand von unvollständig beschrifteten Disketten nach dem Backup einer wichtigen Datei gesucht hat, weiß wie wichtig Ordnung tatsächlich ist.



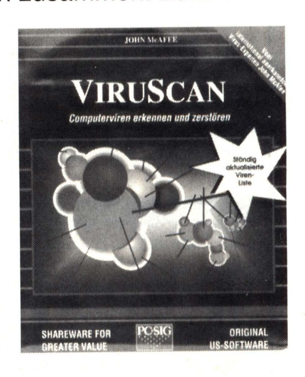
Der Disketten Bibliothekar, aus der Systhema Shareware-Reihe, schafft hier Abhilfe und Übersicht. In einer komfortablen Programmoberfläche mit Pulldown-Menüs bietet er seine Hilfe beim Archivieren und Katalogisieren an. Die Datenträger werden einfach eingelesen und der Disketten Bibliothekar archiviert die Inhalte. Er liefert Informationen über das Dateiformat inklusive eventueller Komprimierungsformate, die Dateigröße, das Entstehungsdatum von Dateien und gibt dem Anwender sogar die Gelegenheit, jede einzelne Datei zu kommentieren. Durch Such- und Sortierfunktionen findet man jede Datei in Sekundenschnelle wieder und die Sucherei hat ein Ende.

Die Informationen lassen sich auch als Liste oder fein säuberlich beschriftet als Diskettenlabel und sogar Diskettenhülle ausdrucken.

Computerviren erkennen und zerstören

Verschwundene Datenbestände sind bei einem Virusbefall keine Seltenheit. Doch dieses Drama kann man sich durch ein klein wenig Systematik und mit einem guten Virensuchprogramm ersparen.

ViruScan, vom bekannten Virenspezialisten John Mc Afee erkennt alle zum Zeitpunkt der Entstehung des Programmes bekannten Virentypen. Dieses Virenpaket setzt sich aus fünf verschiedenen Programmen zusammen. Zum



Beispiel SCAN.EXE, mit ihm kann der Anwender Disketten oder ganze Systeme auf Virusinfektion durchsuchen. CLEAN.EXE zerstört und entfernt die Computerviren. Durch weitere Programme dieses Virenpakets hat der Anwender zahlreiche Möglichkeiten seine Programme zu überprüfen und zu schützen.

Monat für Monat werden die Kenntnisse über alle neu entdeckten Viren zusammengefasst und im Rahmen einer neuen Version von ViruScan erscheinen.

Internationale Hitparade

Inzwischen hat es sich auf dem deutschen Markt herumgesprochen, daß in der Shareware so manches Programm zu

Bücher-Forum

finden ist, das durchaus mit teuren, kommerziellen Programmpaketen konkurrieren kann.

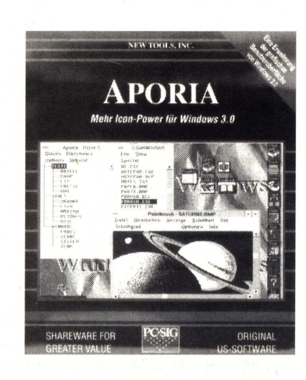
Das Buch Internationale Sharewarehits vom Systhema Verlag, stellt dem Leser 100 hervorragende Shareware-Programme aus aller Welt vor. Die sorgfältige Auswahl dieser internationalen Sharewarehits bewahrt den Anwender vor Enttäuschungen, die man bei dem fast unüberschaubaren Angebot von Sharewareprogrammen schon das eine oder andere Mal erleben kann.

Der Autor, Harald Gutzelnig, beschreibt jedes Programm und gibt dem Anwender alle wichtigen Informationen, wie zum Beispiel die benötigte Systemkonfiguration, Einschränkungen des Programms, Angaben über Registrierungsgebühren, den Softwareautoren, die Versionsnummer und einen Bezugsquellennachweis.

Aporia schafft Arbeitsfläche nach Maß!

Der mitgelieferte MS-Windows 3.0 Programm-Manager bietet schon eine Menge Komfort in Sachen Dateiverwaltung, aber Aporia schlägt diesen noch um Längen.

Aporia ist ein flexibler, praktischer Ersatz für den Programm-Manager. Das Programm nutzt alle grafischen Möglichkeiten von MS-Windows und hilft Ihnen, Ihre tägliche Arbeit mit dem Computer zu organisieren. Im Gegensatz zum Programm-Manager arbeitet Aporia nicht fensterorientiert, sondern nutzt die gesamte Arbeitsfläche von

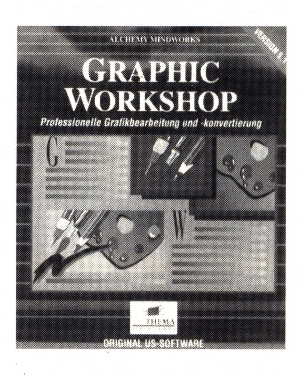


Windows. Programme und Dateien werden als Icons auf dem Bildschirm dargestellt. Die Verwendung eigener Icons, die sich Ihren Dateien und Programmen zuordnen lassen, erhöht die Übersichtlichkeit der Arbeitsoberfläche. Dabei liefert Aporia bereits 100 Icons mit, der Anwender hat aber die Möglichkeit sich mit Paintbrush einfach neue zu gestalten.

Desweiteren gestattet Aporia beispielsweise freie Positionierung und Größenwahl des Programmfenster, der Benutzer ist also nicht mehr an Vorgaben von MS-Windows gebunden. Aporia verfügt über einen integrierten Selbstlernkurs, der den Einstieg in das Programm schnell und einfach macht.

Graphic Workshop

Bei der Arbeit mit Computergrafik stößt man immer wieder auf ein großes Problem: Die kaum überschaubare Vielfalt von verschiedenen Grafikformaten. Je nach Ursprung kommen Grafikdateien zum Beispiel als PCX-, PIC-, GIF-, TIFF-, IMG-, MAC-, LBM- oder BMP-File vor.
So kommt es dann wieder zur klassischen Situation, das Grafikprogramm speichert ein Format ab, das die Textverarbeitung nicht lesen kann und der Drucker kann die Dateien dieses Grafikpaketes schon gleich gar nicht drucken.

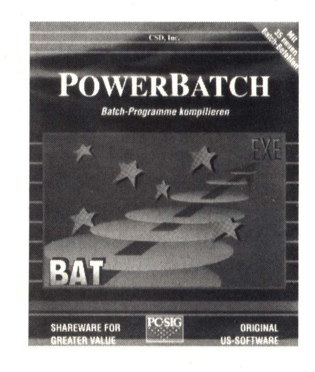


Was hier fehlt, ist ein Programm, mit dem ein Grafikformat in ein beliebiges anderes umgewandelt werden kann. Genau das schafft „Graphic Workshop". Logos, Illustrationen und Diagramme lassen sich nun beliebig zwischen allen Formaten hin und her konvertieren. Damit wird der Datenaustausch zwischen verschiedenen Programmen auf der Festplatte erheblich erleichtert. Desweiteren können Farbgrafiken in Schwarzweißgrafiken umgewandelt werden und die Grafik kann vergrößert, gedreht, gespiegelt und konvertiert werden. Graphic Workshop unterstützt alle Grafikkarten und Nadel-, Tintenstrahl,-Laser- und PostScript-Drucker.

Power Batch

MS-DOS bietet die Möglichkeit, einzelne Kommandos in Batchfiles zusammenzufassen und dann als Stapelprogramm auszuführen. Doch die gegebenen Funktionen reichen lediglich für sehr einfache Anwendungen, da der Befehlsumfang für Batchdateien stark eingeschränkt ist. Häufig benötigte Funktionen wie zum Beispiel Schleifen, Variablen und Stringbearbeitung fehlen. Das ist sicher einer der Gründe dafür, das Batchfiles nicht besonders weit verbreitet sind.

Mit dem PowerBatch-Compiler steht dem Anwender ein Programm zur Verfügung, mit dem sich Batchdateien in lauffähige EXE-Programme übersetzen lassen. Mit seinen 35 eigenen Befehlen und den Batch-Befehlen von DOS lassen sich leistungsfähige, schnelle Programme erzeugen.



PowerBatch bietet dem Anwender eine Vielzahl von Möglichkeiten auch umfangreichere Problemstellungen einfach zu lösen. Durch das zugehörige Handbuch erhält der Benutzer eine



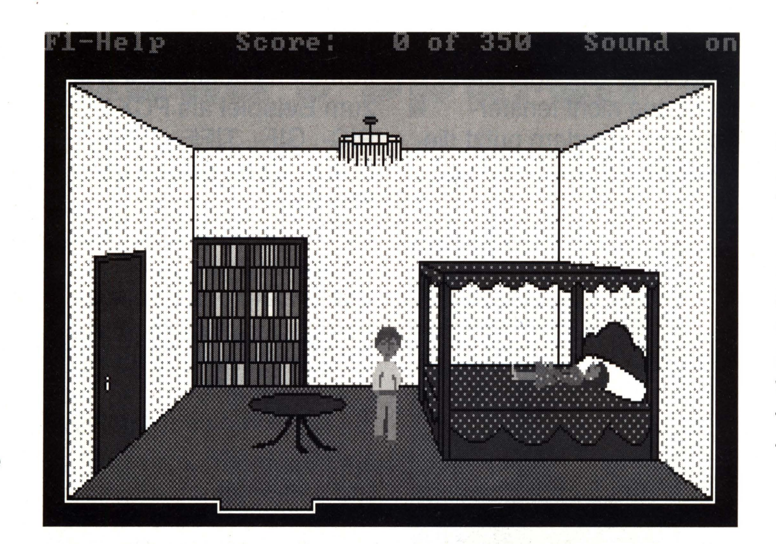
Bücher-Forum

fundierte Einführung in PowerBatch. Zahlreiche Beispielprogramme auf der Diskette lassen sich sofort in eigene Programme verwenden.

Die Jagd geht weiter !

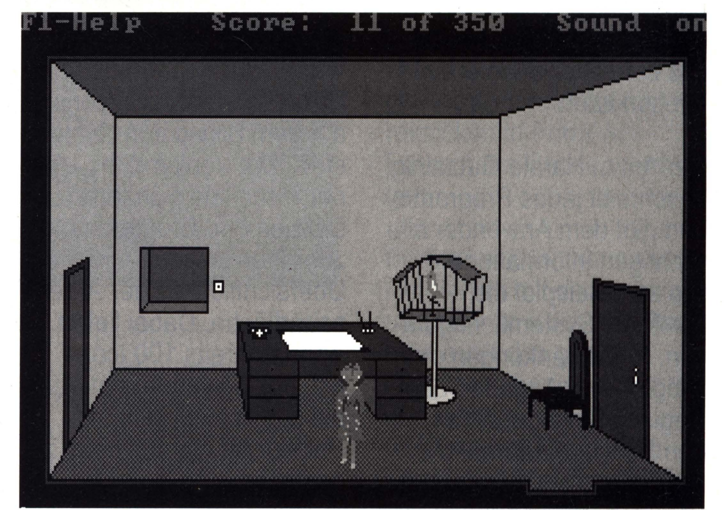
Hugo und Penelope, die Helden aus „Hugo's House of Horror", finden keine Ruhe. In der Fortsetzung dieses Adventures, HUGO II - WHODUNIT, fahren Sie zum englischen Landsitz vom Großonkel Horace. Doch kaum dort angekommen, wird der Großonkel ermordet.

Dies ist der Anfang eines neuen Abenteuers, in dem Hugo und Penelope einen mystischen Mordfall aufzuklären haben. Allerdings mit einer überraschenden und geradezu teuflischen Wendung der Ereignisse !



Eine möglicherweise nicht ganz unerhebliche Rolle spielen dabei eine zurückspringende Bücherwand und ein französisches Dienstmädchen.

Dieses neue Abenteuer ist wieder eine spannende und schwierige Herausforderung für den Spieler. Sicher ist, daß das Spiel nicht nach wenigen Stunden gelöst ist. HUGO II-WHODUNIT ist wie sein Vorgänger „Hugos House of Horror", eine Meisterleistung von David P. Gray. Das Spiel glänzt mit seinen Grafikbildschirmen, die wie ein Zeichentrickfilm ablaufen.



Kontakt:
SYSTHEMA VERLAG GMBH,
Kreillerstraße 156,
W- 8000 München 82,
Telefon (089) 431 30 93,
Telefax (089) 431 56 33

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



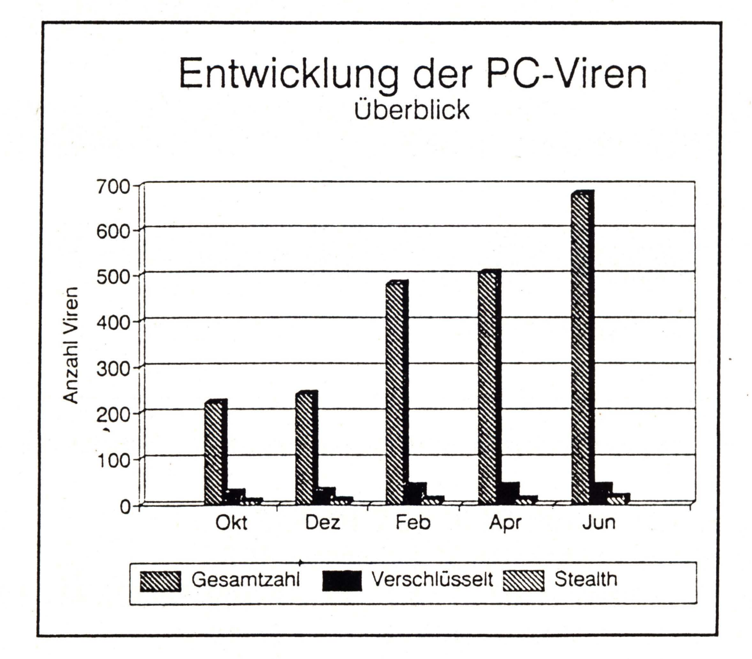
Computerviren

Computerviren sind „in". Gar mancher meint sich zu dem Thema endlich einmal qualifiziert äußern zu müssen, was hier ein weiteres mal geschehen soll. Ich möchte nicht in die programmiertechnische Tiefe der Virenkonstruktion gehen, sondern einfach einen Abriß über die Virenentwicklung unter DOS und der dadurch erforderlich gewordenen Maßnahmen machen.

Computerviren erfreuen sich höchster Publizität. Zu Zeiten als die DOS-Rechner reine Büromaschinen waren, die allein schon des Kaufpreises wegen nicht für einen Massenartikel geeignet waren, hielt sich die Zahl der Computerviren unter DOS über viele Jahre fast stabil, es gab nicht viel neues. Seit dem Preissturz der letzten 2 Jahre jedoch haben sich neue Anwendergruppen dieses Betriebssystem erschließen können und sorgen für unvergeßliche Erlebnisse in zunehmender Zahl, was durch die folgende Grafik mehr als deutlich wird.

Markant ist, daß trotz diverser Alarmsignale aus verschiedensten Quellen, eine allgemeine Gelassenheit zu beobachten ist, die entweder auf Nerven aus Stahl oder auf Unwissenheit aufbauen muß. Riesige Unternehmen, deren Produktionsstruktur teilweise geniale Abläufe beinhalten, kümmern sich nicht um derart unangenehme Themen. Der Vogel Strauß könnte es nicht besser tun: Hirn, Verzeihung, Kopf in den Sand und niemand kann mich sehen, geschweige denn mir etwas anhaben. Als ein großer Elektronikkonzern in seiner niederländischen Niederlassung den Kopf aus dem Sand erhob, hatte ihn eine Virusinfektion mit einem relativ harmlosen Virus 2,4 Millionen Gulden gekostet. Ignoranz als Luxus.
Grund die Augen offen zu halten, gibt es demnach genug, aber worauf soll mann achten? Wo besteht Infektionsgefahr und wie kann man vorbeugen? Es gibt eine endlos lange Liste von Empfehlungen, die ebenso alt wie in der Praxis undurchführbar ist. Hier ein Ausschnitt: Verwenden Sie nur schreibgeschützte Disketten, achten Sie auf verdächtige Disketten- oder Festplattenzugriffe, prüfen Sie die Dateilängen Ihrer Programme, vermeiden Sie die Verwendung von PD- oder Sharewareprogrammen, verwenden Sie nur Originalsoftware und essen Sie nach acht Uhr abens nicht mehr schwer, das ist ungesund. Sicher ist an jedem der Punkte etwas dran, ohne Zweifel, jedoch ist das Problem die Durchführbarkeit und selbst wenn der Anwender alle aufgeführten Punkte strikt beachten würde, könnte von einem Virusschutz kaum die Rede sein. Die Zeiten, als alle Viren sich durch endlos lange Zugriffe auf Disketten oder Festplatten bemerkbar machten und infizierte Dateien einem auffälligen Wachstum unterlagen sind schon etwas länger vorbei.

Es klingt makaber, aber es ist wahr: Viren finden Sie auf Originalsoftware, auf Disketten von irgendwelchen Aktionen oder auch auf Ihrem neuen PC, gleich ab Werk und und und ... . Bei meiner Arbeit an der Hotline der Firma NoVIR höre ich einen Satz immer wieder, nachdem ein Virus ein weiteres mal ganze Arbeit geleistet hat: Aber ich habe doch nur Originalsoftware, wie konnte das geschehen? Sicher ist das Risiko bei einer ausschließlichen Verwendung von Originalsoftware sehr gering, jedoch werden gerne weitere Datenzugänge vergessen: Offene Diskettenlaufwerke in Workstations am Netz zum Beispiel, wo in der Mittagspause das „Entspannungsprogramm" läuft oder der motivierte Mitarbeiter, der brav die Arbeit auf Diskette mit nach hause nimmt und dort nicht nur Arbeitsdaten auf die Diskette überträgt, sondern auch gleich die Hinterlassenschaften seines begeisterten Computerkids, das soeben das neueste Spielchen samt Dreingabe testete. Am nächsten Tag wird der Computer in der Firma nicht nur mit erwünschten Daten gefüttert.



Um sich gegen Viren schützen zu können, muß man wissen, wie ein Virus von einem Rechner auf den nächsten gelangen kann. Die Zielbereiche von Computerviren für die Übertragung sind immer die gleichen: Ausführbare Dateien, also Programme. Bootsektoren oder auch Partitionstabellen. Ein einfaches Beispiel: Sie haben einen verseuchten Computer, der Virus ist im Speicher aktiv. Sie legen eine virenfreie Diskette ein und starten ein

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD307 TEXT UTIL. 1
Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!

PD308 DOS UTIL. 1
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!

PD309 DOS UTIL. 2
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!

PD310 PROGR.UTIL'S
Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!

PD311 ARCHIV UTIL 1
Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!

PD312 Bloodhound
Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!

PD313 DOG V. 2.05b
Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!

PD314 RBBS 17.1c
Nr. 1 +++ Mächtiges Mailboxprogramm in der +++

PD315 RBBS 17.1c
Nr. 2 +++ neuesten Version mit allen Möglich- +++

PD316 RBBS 17.1c
Nr. 3 +++ keiten! Mit einer sehr umfang- +++

PD317 RBBS 17.1c
Nr. 4 +++ reichen Dokumentation! +++

PD318 RBBS 17.1c
Nr. 5 +++ RBBS-Utilitydiskette!!! +++

PD319 + ARC V. 6.0 +
Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!

PD320 + PK 361 +
+ Super Arc- und Entarcprogramm! +

PD321 + PAK V. 1.6 +
Der beste & schnellste Packer ◇ Entpacker (50-90%)!

PD322 PKZIP V. 0.92
Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!

PD323 QFiler V. 3.1G
Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!

PD324 STILL RIVER SHELL V. 2.58
DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!

PD325 PINT & SHOT V. 2.0
DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR + DOS 4.0!

PD326 DX V. 2.09
Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!

PD327 HDM III V. 2.10
Bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!

PD328 CHECKUP V. 3.0
Antivirusprogramm, sehr beliebt in Unis, Rechenzentren!

PD329 PRAXIS I
Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



COMPUTERVIREN

Programm von Diskette, schon ist der Virus auf der Diskette, im aufgerufenen Programm zum Beispiel. Oder Sie formatieren eine Diskette bootfähig und die „Einlage“ findet automatisch im Bootsektor statt.

Es gibt eine ganze Reihe von verschiedenen Infektionsmechanismen, aber alle haben eine Zielsetzung: Von einem Computer auf den nächsten gelangen und sich so schnell und so unauffällig wie möglich verbreiten. Zielweg: Von Festplatte auf die Diskette und von Diskette auf den nächsten Computer, im Netzwerk ist alles viel einfacher.... .

Grundsätzlich ist jede Diskette, jedes neue Programm per Datenfernübertragung, kurzum sämtliche neuen Daten, ein Risiko. Schutz vor Computerviren ist notwendig, aber nicht eben einfach, unter Umständen teuer und dann noch nicht einmal effektiv. Wer damit wartet bis ein Virus zugeschlagen hat, steht unter Zugzwang, er braucht eine Medizin für seinen Rechner und die wird überall angeboten. Bunt verpackt und mit einem schönen Handbuch sieht alles seriös aus. Ein letzter Blick auf die Herstellerfirma - Aha, ein großer Name! Das ist sicher etwas, von denen habe ich ja auch schon dies oder das gekauft. Schnell die paar Hunderter über den Tisch, nach Hause und schnell den Rechner kuriert. Mit viel Glück geht alles glatt. Mit etwas weniger Glück findet die bunte Wundermedizin aber leider nichts, weil der Virus dem hoffnungstragenden Programm dummerweise unbekannt ist. Ein Anruf bei der Hotline des Herstellers hat da oft eher humoristischen Wert. Am nächsten Tag steht der Kunde wieder beim Händler: „Das Programm arbeitet nicht, kriegt den Virus nicht weg, was soll denn das?“ „Weiß ich, welchen Virus Sie haben, wahrscheinlich wissen Sie selbst nicht einmal welchen Sie haben, was wollen Sie eigentlich?“ Nachdem der Kunde dann genug hat, greift er zur Low-Level-Formatierung seiner Festplatte und hofft, daß der Virus nicht schon auf den ganzen Disketten der Sicherheitskopien ist, wovon man leider ausgehen kann. Nach ein paar Tagen ist der Virus wieder da und alles fängt von vorne an.

Was also tun, bevor es zu spät ist? Besorgen Sie sich einen vernünftigen Virenschutz ohne Eile. Lesen Sie die Fachpresse und wenn Sie ein Produkt im Auge haben, testen Sie den Hersteller oder Distributor. Rufen Sie an. Sagen Sie, Sie hätten Probleme, vielleicht ein Virus. Wenn man Ihnen dann innerhalb der nächsten Minuten ein Programm verkauft hat, ohne das man Ihren Fall ernsthaft behandelt hat, wissen Sie, daß jemand dort mit der unkontrolliert und sachlich geschürten Angst vor Computerviren schnell Geld zu verdienen gedenkt. Sätze wie „Wollen Sie jetzt kaufen oder Nicht?“ und “Das kann man am Telefon nicht sagen“ stehen auf der Tagesordnung. Sorgfältige Auswahl tut not.

Zum Schluß noch ein paar persönliche Tips zur Virenvorbeugung:

- Setzen Sie ein bewährtes Virenschutzprodukt mit einem guten Update- und Hotlinesevice ein

- Verwenden Sie das Produkt auch regelmäßig! Entweder speicherresident einlagern oder jeden Datenneuzugang abscannen

- Disketten, wenn möglich, schreibschützen

- Bei Virenverdacht (Keine Meldung, aber Symptome) eine Datenbankanalyse bei einer kompetenten Stelle durchführen lassen

Wenn Sie diese simplen Regeln beachten, haben Sie sehr viel getan. Es gibt keine 100% ige Sicherheit, aber man kann die 100% anstreben.

Beschreibung des Virus „Raubkopie“

zitiert aus der Virus Summary der Patrica Hoffmann.

Virusname: RaubKopie
Alias:
Scan ID: [Raub]
Häufigkeit: selten
Entdeckung: März 1991
Symptome: .com & .exe- Dateiverlängerung, Meldungen
Herkunft: Deutschland
Länge: 2.219 Bytes
Typ Code: PNAK - parasitärer nicht residenter .com & .exe Infektor
Erkennungsmethode: ViruScan V76+, AVTK 4.32+, F-Port 1.16+, Virx 1.6+
Instruktionen zur Entfernung: Scan /d oder Löschen des/der verseuchten Files

Der Virus „Raubkopie“ wurde in den Niederlanden entdeckt, obwohl er seinen Ursprung in Deutschland hat. Dieser ist ein nicht residenter Infektor von .com- und .exe-Files, die command.com eingeschlossen. Ein derart infiziertes Programm wird bis zu 5 weitere .com-Dateien im selben Unterverzeichnis befallen. Sollten weniger als 5 solcher Programme dort vorhanden sein, befällt es die .exe-Dateien, solange bis es bei dieser Infektion insgesamt 5 Verseuchungen erreicht hat. Befallene .com-Files wachsen um 2.219 Bytes an, mit dem Virus am Programmanfang. Datum und Zeitangaben zu dem befallenen Programm im Direktory werden nicht verändert.

Infizierte .exe-Dateien schwellen von 2.475 bis 2.491 Bytes an, der Virus lokalisiert sich am Programmende. Die größere Dateiverlängerung bei diesen Files beruht auf einem anderen Mechanismus, der hier für die Infektion angewandt wird. Bei .exe-Files wird der Virus bis zu 16 Bytes anhängen, bis die Dateilänge durch 16 teibar ist. Nach diesem Vorgang werden 256 Bytes in Form vom Hexcode 00 angehängt. Programmdatum und -zeit werden nicht verändert.

COMPUTERVIREN

Der „Raubkopie"-Virus bringt gelegentlich kleine Meldungen auf den Bildschirm, auf die er Antworten erwartet. Diese Mitteilungen innerhalb des Programmes sind verschlüsselt, weshalb sie auch mit einem Hexeeditor nicht ohne weiteres auffindbar sind. Die 1. Meldung lautet folgendermaßen:

ACHTUNG

Die Benutzung einer RAUBKOPIE ist strafbar!
Nur wer Original Disketten, Handbücher, oder
PD Lizenzen besitzt, darf Kopien verwenden.

Programmierung ist mühevolle Detailarbeit.
Wer Raubkopien verwendet, betrügt Programmierer
um den Lohn ihrer Arbeit.

Anschließend gibt es eine kleine Pause und die folgende Frage erscheint:
„Bist du sauber? (J/N)"
Wer ein „J" eingigt, erhält die Meldung:
„Ich will glauben, was du sagst ..."
Wer „N" für nein eingibt, erhält die Meldung:
„CPU/ID wird gespeichert...."

*** Lö <unleserlich>****

In vollständig erhaltenen Exemplaren dieses Virus heißt die Botschaft folgendermaßen:

****Lösche dieses Programm****

Das so behandelte Programm wird dann vom Virus gelöscht. Des weiteren ist auch ein Code im „Raubkopie"-Virus eingeschlossen, um den Bootsektor der Festplatte zu formatieren, wenn das Systemdatum größer als der 12. des Monats oder die Uhrzeit über 17 Uhr geht. Da dieses Virenprogramm aber einen Fehler aufweist, funktioniert wenigstens dieser Zerstörungsmechanismus nicht immer korrekt.

Casino

Virusname: Casino
Alias:
Scan ID: [Casino]
Häufigkeit: selten
Entdeckung: April 1991
Symptome: .com-Dateiverlängerung, Minderung des System- und des Ramspeichers, Dateizuweisungsfehler, Spiel a la Einarmiger Bandit, Zerstörung der FAT
Herkunft: Malta
Länge 2.330 Bytes

Typ Code: PRhCK-Parasitärer residenter Infektor von .com-Dateien
Erkennungsmethode: ViruScan V77+, IBM Scan 2.00+, AVTK 4.32+, F-Port 1.15+, Virx1.6+
Instruktionen zur Entfernung: Scan /d oder Löschen des/der verseuchten Files

Der Casino-Virus wurde im April 1991 durch den IBM-Angestellten David Chess entdeckt. Der Casino wurde in Malta isoliert, er ist ein speicherresidenter Infektor von .com-Dateien, inklusive der command.com.

Sowie ein mit Casino verseuchtes Programm aufgerufen wird, installiert er sich speicherresident im obersten Systemspeicher. Der gesamte System- und der verfügbare Ramspeicher, wie durch den DOS-Befehl „chkdsk" ausgegeben, werden um 37,568 Bytes schrumpfen. 3,152 weiter Bytes werden im niedrigen Systemspeicher vom Virus genutzt. Die Interrupts 00, 23 und 30 weisen dann dorthin. Nachdem der Casino resident ist, wird er sofort die im Laufwerk C. befindliche command.com im Wurzelverzeichnis befallen.

Nachdem Casino speicherresident geworden ist, wird er .com-Programme befallen, sobald eines der drei Ereignisse eintritt. Wenn der Anwender ein „Dir"-Kommando nutzt oder aber das Betriebssystem einen internen „Dir"-Befehl gebraucht, wird ein Programm im aktuellen Verzeichnis befallen. Die nächsten beiden Möglichkeiten sind der bloße Aufruf der verseuchten Datei, beziehungsweise wenn ein weiteres .com-File aus welchem Grunde auch immer geöffnet wird.

Programme, die durch Casino befallen worden sind, wachsen um 2.332 bis 2.346 Bytes an. Diese Dateiverlängerung allerdings ist überwiegend versteckt, solange der Virus resident im Speicher verbleibt. Ist dieses der Fall, zeigen verseuchte Dateien nur einen Anwachs von 1 bis 16, selten bis zu 48 Bytes. Erstellungsdatum und -zeit der Programme werden von diesem Virus nicht angetastet.

Bei Residenz des Casino im Speicher, wenn gleichzeitg das DOS-Kommando CHKDSK aufgerufen wird, kommt es bei jedem befallenen Programm zu Dateizuordnungsfehlern. Sollte CHKDSK zusammen mit dem Parameter /F aufgerufen werden, werden die befallenen Dateien korrumpiert.

Der Casino wird am 15. Januar, dem 15. April und dem 15. August aktiv, wobei er dann einen einarmigen Banditen auf den Bildschirm bringt. Wenn der Anwender das Spiel verliert, wird die Dateizuordnungstabelle und somit alle Daten auf der Platte zerstört.

SOFTWARE

Neue Serie

TELEKOMMUNIKATION.....

gehört in vielen Ländern (besonderst in den USA) bereits zum Alltag und ist auch bei uns immer mehr auf dem Vormarsch. Mit ein Grund, warum sich bei uns noch längst nicht jeder diesem schnellen und teilweise auch sehr kostensparendem Medium bedient, ist die fehlende Information darüber, welche Mittel und Wege notwendig sind um den Einstieg in die Welt der DFÜ zu finden.

Mit dieser neuen Reihe wollen wir den mystischen Schleier der Datenkommunikation ein wenig lüften.

Insbesondere wollen wir uns den Anwendungen widmen, die auch im privaten Bereich zu verwirklichen sind. Als Aufhänger dienen hier die verschiedenen Mailboxnetze in Deutschland und Europa über die es möglich ist teilweise zum Nulltarif an Informationen, Programme wie z. B. PD- und Shareware oder auch Quellcodes, ranzukommen. Der Vielfallt der Informationsquellen ist hier fast keine Grenze gesetzt.

Auch wollen wir uns dem Medium BTX nicht verschließen, den trotz der ewigen Nörgelei, das dieses System „veraltet, zu langsam etc." ist, zeigt sich, daß es auch hier immer mehr Anwender und auch Anbieter gibt die durchaus ihren Nutzen daraus ziehen.

Weitere Themen werden ISDN oder auch Datex-P sein, obwohl diese Möglichkeiten den Geldbeutel eines Normalbürgers überfordern dürften, für kommerzielle Anwendungen aber sehr Bedeutend sind.

Ab der nächsten Ausgabe erfahren Sie also, welche Hardwarevoraussetzungen zu erfüllen sind, und was uns der Gesetzgeber wie auch die Deutsche TELEKOM an Vorschriften und Gesetzen vorsetzt, damit Datenkommunikation überhaupt betrieben werden darf.

Info-Kampagne: ISDN und PC

Die Vorteile von ISDN, dem neuen digitalen Telefonnetz der Deutschen Bundespost Telekom, sind hinlänglich bekannt: Schnelle und kostengünstige Kommunikation über einen Anschluß.

Das ISDN durch den Einsatz eines PC als Kommunikationsterminal noch viel interessanter wird, wissen dagegen bisher nur wenige. Der PC eignet sich nämlich als Endgerät fürFax, Teletex, Btx, Datenfernübertragung und Telefonwahl, vorausgesetzt er wird mit einer ISDN-PC-Karte aufgerüstet und ans digitale Netz angeschlossen. Dank moderner PC-Software, wird die Verwaltung von Telefon- und Faxnummern, der Versand von Rundschreiben via Teletex und die Bedienung von Btx denkbar einfach.

Über diese interessanten Möglichkeiten, ISDN mit einem PC zu nutzen, informiert eine groß angelegte Kampagne der Telekom und von Firmen, die ISDN-PC-Karten und -Software anbieten. ACOTEC und AVM, Diehl Elektronik, Loewe Opta, mbp und Stollmann sowie Toshiba unterstützen die Kampagne. Teöekom und Industrie haben sich zu diesem Zweck zusammengetan und die Arbeitsgemeinschaft Büro-Kommunikation (AGBK) in Montabaur beauftrag, die Möglichkeiten von Personal Computern in der ISDN-Welt bekanntzumachen.

Die AGBK bietet Interssenten neben umfangreichen Info-Material kostenlos die Loseblattsammlung „Der ISDN-Berater" an und ist zum Nulltarif unter (0130) 800508 in der Zeit von 8 bis 20 Uhr zu erreichen.



SOFTWARE

Übersicht im Datenwust

Statistikprogramm für hohe Ansprüche

Zahlen allein sind wenig aussagekräftig. Erst mit statistischen Verfahren lassen sich Tendenzen, Strukturen und Entwicklungen erkennen. Erst durch eine Grafik werden die Zahlen auf einen Blick durchschaubar.

Mit CSS:STATISTICA bietet der Hamburger Loll + Nielsen Software-Vertrieb ein Statistik-Programm für anspruchsvolle Zahlenauswerter an. Das Programm besteht aus den drei Teilprogrammen CSS/3, CSS:GRAPHICS und MEGAFILE MANAGER.

CSS/3 ist ein leistungsfähiges Statistikpaket, das eine komplette Auswahl von statistischen Prozeduren anbietet. All diese Prozeduren sind mit zahllosen, präsentationsreifen Grafikmöglichkeiten verknüpft. Die Grafiken können am Bildschirm bearbeitet werden. Darüber hinaus bietet das Programm einen Dateneditor mit ausgefeilten Datenbankfunktionen.

CSS:GRAPHICS ist ein eigenständiges, umfassendes Grafikprogramm. Gegenüber dem Grafikmodul in CSS/3 bietet es zusätzliche Optionen für Mehrfachgrafiken, rotierbare 3D-Grafiken, Einbettung von anderen Grafiken, Icons, Karten, Symbolen und anderen. Sämtliche Grafikkomponenten sind vom Anwender frei zu gestalten.

Der MEGAFILE MANAGER ist ein Datenverwaltungsprogramm mit Datenbankfunktionen für sehr große Datenbestände - mehr als acht MB pro Datensatz in maximal 32.000 Feldern sind möglich. Daten aus anderen Programmen lassen sich importieren, zusammenfassen und weiterverarbeiten. Riesige Datenmengen können mit Funktionen aus der Tabellenkalkulation bearbeitet werden. Zahlreiche Transferprogramme sowie diverse numerische Datenanalysen sind möglich.

Die integrierte Programmiersprache MML kann u. a. für die Entwicklung von nicht standardmäßigen Datenbankapplikationen genutzt werden.

Kontakt:
Loll + Nielsen Software-Vertrieb,
Quickbornstraße 3,
W- 2000 Hamburg 20,
Telefon (040) 4200347

Übersetzung auf Knopfdruck

Speicherresidentes Übersetzungsprogramm für verschiedene Sprachen

Binnenmarkt, internationale Firmenzusammenschlüsse, weltweite Geschäfte und eine zusammenwachsende Welt kennzeichnen das moderne Berufsleben. Fremdsprachenkenntnisse sind da dringende Arbeitsvoraussetzungen.

Mit SPYLLTRANS-III der Berliner FJW Wonderworks Software, die sich seit 1987 nur mit der Entwicklung von Übersetzungssoftware beschäftigt, kann auch derjenige fremdsprachige Briefe und Texte schreiben und übersetzen, der Fremdsprachen nicht beherrscht. Damit diese effektiv vonstatten gehen kann, besitzt SPYLLTRANS eine integrierte Schnittstelle zu OCR-Programmen. Scannen, übersetzen und drucken in einem Arbeitsgang lautet die Devise von FJW.

SPYLLTRANS „spricht" Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Portugiesisch, Italienisch und sogar Lateinisch.

Das Programm arbeitet nicht nur mit einer reinen Wort-für-Wort-Übersetzung sondern nach einem neuen, von FJW entwickelten, Übersetzungsalgorithmus mit Satzanalyse und abgeleiteten grammatikalischen Regeln. Das Programm beherrscht aber auch Redewendungen, Ausdrücke und zusammengehörige Wörter.

So sind die Übersetzungen nicht einfach radegebrochen, sondern weitestgehend verständlich und bedürfen nur noch einer geringfügigen Überarbeitung. Die Übersetzungen können nicht nur vom Deutschen in die Fremdsprache oder umgekehrt erfolgen. Vielmehr ist auch eine Übersetzung vom z. B. dem Portugiesischen ins Französische möglich.

Es sind Fachwörterbücher für die Bereiche Handelskorrespondenz, Wirtschaft, Finanzen und Versicherungswesen in Vorbereitung.
Für den Bereich Informatik/EDV/Elektronik ist bereits ein Wörterbuch erhältlich.

SPYLLTRANS arbeitet mit den gängigen Textverarbeitungen zusammen, wird aber mit dem eigenen Texteditor, Dictionary und Translator geliefert. Optional ist ein erweitertes Wörterbuch mit über 500.000 Stichpunkten Englisch-Deutsch-Englisch lieferbar. Die Software ist auch lernfähig, d. h. es können jederzeit neue Begriffe aufgenommen, geändert und gelöscht oder eigene Fachwörterbücher z. B. Medizin, Maschinenbau, Botanik usw. selber erstellt werden.

Selbst fremdsprachige Meldungen eines aktive Programms wie z. B. PC-Tools lassen sich durch Markierung auf dem Bildschirm mit SPYLLTRANS übersetzen. Also auch ein Gewinn bei der Software-Anwendung.

Kontakt:
FJW Wonderworks Software,
Zwickdauer Damm 12,
W- 1000 Berlin 47,
Telefon (030) 6616082

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD428 PMS LABEL V. 1.7
Label-Grafik-Programm für Printmaser-GRAFIK!!!

PD429 M.R.R.S. V. 1.2
Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION

PD430+ MICROFIRM TOOLKIT V. 2.05
Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's

PD431+ MICROFIRM No. 2
um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!

PD432 SCOUT V. 3.2
Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!

PD433 QEDIT UTILITYS
Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!

PD434 DIRECTORY V. 1.0
Directory Tree & File Manager. Kompat. mit DOS 4.0!

PD435 DIRECTORY SCANNER V. 3.30
Manager für Files und Subdirectorys!

PD436 ARCHIV UTIL 3:
Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke etc.!

PD437 TEXT UTIL 2:
A-Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!

PD438 DRUCK UTIL 3:
APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste etc.!

PD439 DOS UTIL 3:
Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB etc.!

PD440 BUSINESS/ELECTRIC
Utilities für Geschäft und Elektronik!

PD441 BUSINESS/STUDENTEN
Utilities für Geschäftsleute & Studenten!

PD442 MR LABEL Version 3.0
sehr gutes Labeldruckprogramm!

PD443 FP-MAPS VOLUME 2
Ländergrafik f. First Publisher: Europa, Asien etc.!

PD444 EZ-CRYPT-LITE
Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!

PD445 LHARC UTILITIES
Viele Util's, die die Arbeit m. A 379 vereinfachen!

PD446 YEARCAL V. 0.09T
Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!

PD447 DSTUFF V. 4.0
Super File-, Directory- & Arc-Zip-Info-Manager!

PD448 SHARC V. 8.78
Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Schönschrift am Computer

Schriftensoftware für Word, WordPerfect und Windows 3.0

Passende Worte zu finden ist schwer. Die richtige Schrift zum richtigen Anlaß ausfindig zu machen ist oft noch viel schwieriger. Doch gerade die Schrift entscheidet über Lesbarkeit und Auffälligkeit eines Textes. Für Werbung, Mailings oder Kundeninformationen entscheidend. Mit Glyphix-Schriften holt der Anwender mit seinem LaserJet mehr aus Microsoft Word heraus. Diese Schriften können in Sekundenschnelle von 3 bis 120 Punkt im Hoch- oder Querformat skaliert werden. Der Zeichensatz enthält alle gebräuchlichen Zeichen, auch die deutschen Umlaute und das ß.

Im Lieferunfang enthalten sind die Schriften Roman, Corporate, Rocklandm, Exchequer Script und Zingbat. Roman ist eine sehr leserliche Serifenschrift, Corporate die gebräuchlichste serifenlose Schrift, Rockland eine sehr augenfällige Blockschrift und Exchequer Script eine kalligraphische Schrift. Hinter Zingbats verbirgt sich ein Zeichensatz mit Symbolen, Ikonen und grafischen Zeichen.

MoreFonts bietet für alle gängigen Textverarbeitungen (Word, WordPerfect, Multimate) und DTP-Programme (Ventura, First Publisher) sowie alle Windows-Applikationen 25 skalierbare Schriften. Diese Schriften können auf allen Matrixdruckern, HP Laserjets und Deskjets sowie kompatiblen Geräten ausgedruckt werden.

Die Schriftenauswahl reicht von Geneva über Showtime bis hin zu Pageant und Burlesque. Postscript Type 1 Schriften können ebenfalls verwendet werden.

Kontakt:
Microvision,
Witikonerstraße 54,
CH- 8032 Zürich



SOFTWARE

Quo Vadis Projetkmanagement ?

Marktprognosen von Hoskyns-Chef

PS-basierte Projekmanagement-Systeme verzeichnen gegenwärtig die höchsten Zuwachsraten in der Softwareindustrie. Dr. Volker Simoneit, Geschäftsführer der Hoskyns Group Deutschland, analysiert diesen Trend und prognostiziert nach einem kurzen Rückblick auf die 80'Jahre die künftige Entwicklung. In Zukunft erwartet er bei stark ansteigendem Absatz, eine vermehrte Vernetzung der rechnerbasierten Planungs- und Projektverfolgungswerkzeuge mit anderen CA- und CI-Tools. Die zunehmende Standardisierung wird die Reproduzierbarkeit von erfolgreichen Projekten unterstützen. Erfahrungen lassen sich damit abteilungs- und bereichsübergreifende verwerten, der kollektive Lernprozeß wird gefördert.

Rückblende 80'

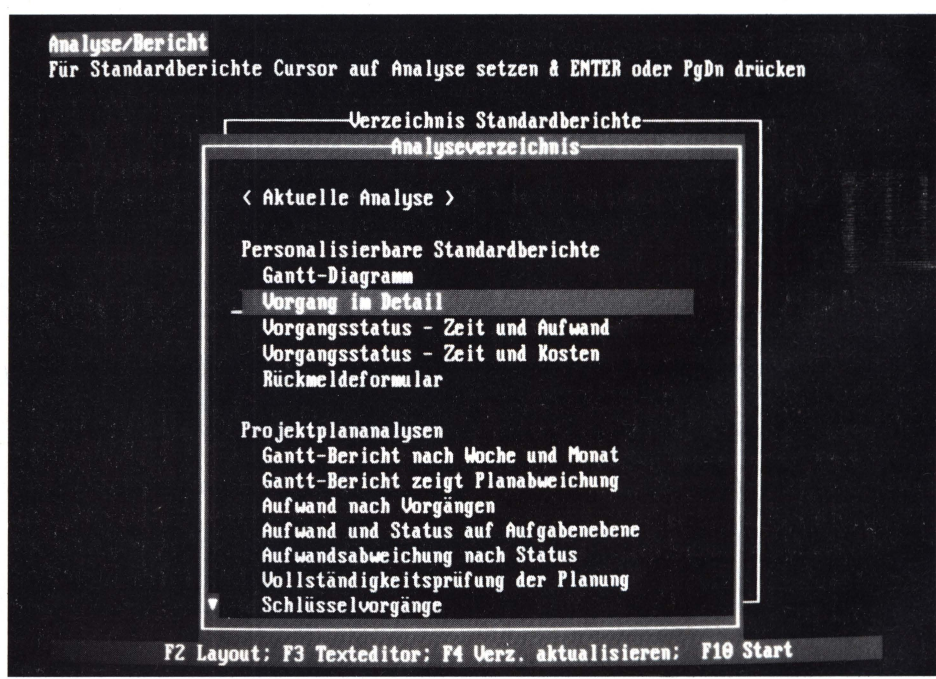
Zu Anfang der achtziger Jahre wurden Projekte in der Regel manuell geplant und gesteuert. Obwohl es dafür eigens entwickelte Verfahren gab, erwies sich diese Methode oft als unzureichend. Der Erfolg eines Projektes wurde mit seiner raschen Durchführung gleichgesetzt. Qualität und Genauigkeit blieben dabei auf der Strecke. Mangelnde Systematik und Koordination führten dazu, daß rund 65% alle Projekte „schiefgingen" und den vorgegebenen Finanz- und Zeitrahmen überschritten. Einzelne innovationsfreudige Unternehmen versuchten daraufhin ihre Projekte mit DV-Unterstützung durchzuführen. Laufen heute die meisten PM-Systeme auf PCs, so waren solche Umgebungen vor zehn Jahren nur gering verbreitet. Daher wurden vereinzelt Mainframe-Systeme zur Planung und Ablaufkontrolle von besonders komplexen Projekten eingesetzt. Diese Tools waren jedoch eher ineffektiv, zumal die Programme nicht dialogfähig waren und die Anwendungen zu viel Großrechnerkapazitäten belegen. Immerhin konnte der verantwortliche Projektleiter nun einen besseren Überblick über Ressourcen und eventuelle Engpässe gewinnen und rascher auf anfallende Probleme reagieren. Mit zunehmender Verbreitung der PCs kamen auch entsprechende PM-Tools, wie etwa das 1984 entwickelte System PMW (Projekt Manager Workbench) von Hoskyns, auf den Markt.

Status Quo

Obwohl heute noch viele Unternehmen Ihre Projekte manuell Planen, sprechen die Verkaufszahlen eine eindeutige Sprache: Der Absatz von Projektmanagement-Tools weist die höchsten Zuwachsraten in der gesamten Softwareindustrie auf, und diese Entwicklung, so Dr. Volker Simoneit, wird sich in den nächsten Jahren noch verstärken. Immer schnellere Abläufe, komplexere Projekte und eine zunehmende organisatorische Verflechtung legen den Einsatz PC-basierter PM-Werkzeuge nahe. Sie unterstützen flexible Reaktionen auf unvorhergesehene Ereignisse, fundierte Entscheidungsfindungen und den Aufbau eines einheitlichen Berichtswesen. Besonders komplexe bereichsübergreifende Projekte erfordern homogene Strategien und parallele Überprüfungsmechanismen für alle Einzelvorhaben. Dies läßt sich nur mittels eines effizienten Instruments realisieren. Die Vorteile für den Anwender liegen dabei auf der Hand. Von lästigen Routineaufgaben, wie dem Erstellen von Berichten, entlastet, kann er die gewonnene Zeit zur Projekt-Qualifizierung aufwenden. Das PM-Tool unterstützt ihn dabei in jeder Phase, von der Strukturierung des Projektes über die Kontrolle bis hin zur Analyse und Nachbearbeitung. Wurden PM-Werkzeuge in der jüngeren Vergangenheit vornehmlich zur Planung und Darstellung der Projekte eingesetzt, so gewinnt die IST-Datenerfassung und die Projektiteration eine stetig wachsende Bedeutung.

Kommunikationszeitalter

Moderne PM-Tools bieten Schnittstellen zu anderen Werkzeugen aus dem CASE/CAE Bereich. PMW etwa verschmilzt mit Exelerator, Design Aid, Bridge und einer Vielzahl von Editoren und Datenbankanwendungen zu einer einheitlichen Arbeitsumgebung. Einzelne Hersteller versuchen, die Oberflächen der gängigen Programme anzugleichen; MS-Windows, der OS/2



Presentationmanager und UNIX-Systemaufsätze wie X/Windows sind dabei wichtige Schlagworte. Dem Thema Vernetzung wird im Bereich der PM-Systeme künftig eine zentrale Rolle zukommen. Dies bedeutet konkret: Teamwork lokal getrennter Arbeitsgruppen, Erfahrungsaustausch und gemeinsame Basis an Know-How (Respository). Die Kommunikation wird zu großen Teilen über das Netz abgewickelt und damit beschleunigt. Letztlich lassen sich alle Arbeitsgrundlagen, also Ressourcen, in einer zentralen Datenbank verwalten und somit Mehrfachbelegung vermeiden.

Jedes Tool ist so gut wie sein Anwender

Ausdrücklich weist Dr. Simoneit in seinen Ausführungen auf mögliche Fehleinschätzungen seitens der Anwender hin und warnt vor überzogenen Erwartungshaltungen. „Jedes Werkzeug" so erklärt er „ist aber nur so gut wie der Benutzer, es ihn nicht ersetzen". Obwohl künftig Projektmanagement-Tools auch intelligente Lösungen anbieten werden, bleibt der Projektmanager die letzte Entscheidende Instanz. Last not least erfordert ein System, das persönliche Daten wie Stundenlohn und Qualifikation der Resourcen verwandelt, ein hohes Maß an Verantwortungsbewußtsein seitens des Anwenders.

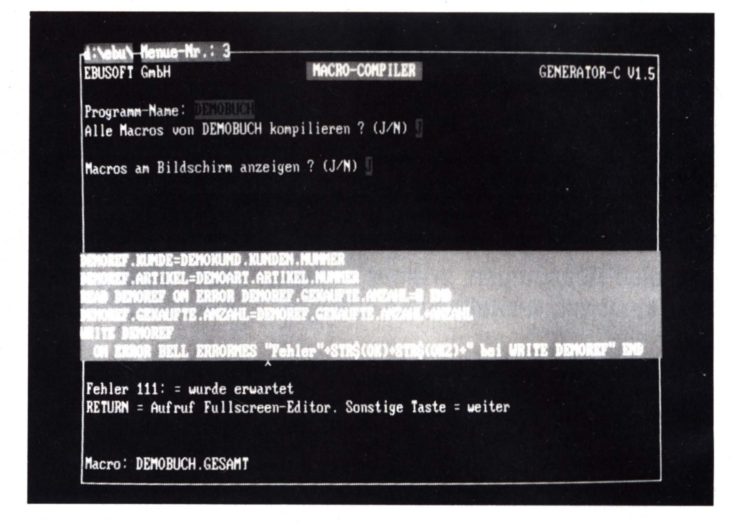
Kontakt:
Hoskyns Group GmbH,
Oehleckerring 40,
W- 2000 Hamburg 62,
Telefon (040) 531 03 690,
Telefax (040) 531 03 685



EBUS-Programm-Generator V 2.0

Mit der jetzt vorgestellten Version 2.0 wurde der EBUS-Generator noch einmal deutlich verbessert. So wurde der Bedienungskomfort durch Mausunterstützung und die Möglichkeit zur individuellen Belegung von Funktionstasten verbessert. Ferner ist die neue Version modernen Arbeitsstrukturen in Software-Unternehmen angepasst: Multi-User-Fähigkeit unter UNIX und modulare Programmstruktur vereinfachen die Programmentwicklung im Team. Die generierten Programme sind Maschinen - und Betriebssystemunabhängig, netzwerkfähig und können per Knopfdruck auf MS-DOS-, OS/2-, UNIX-, XENIX- und SINIX-Geräte portiert werden. Zudem werden jetzt auch C-ISAM- und Btrieve-Dateien unterstützt.

Die neue Version des EBUS-Generators entlastet nicht nur von zeitraubenden und damit kostenintensiven Routinearbeiten, sondern ermöglicht es dem Programmierer Anwendungen in C zu entwickeln und anschließend auf die verschiedensten Zielgeräte zu portieren. Hierzu wird zunächst die Datenorganisation in der EBUS-eigenen Entwicklungsumgebung festgelegt. 30 Indexdateien mit einem Primärkey und bis zu neun Sekundärkeys vermag der Programmgenerator zu verwalten. Korrekturen sind problemlos: Werden Datenfelder nachträglich geändert oder gelöscht, überprüft der EBUS-Generator automatisch die Indexdateien und führt die notwendigen Änderungen, auch an den Sekundärkeys durch. Der Programmgenerator versteht ein Programm grundsätzlich als Abfolge verschiedener Masken, die anschließend über Programm-Makros miteinander verbunden werden. Diese Bottom-up-Programmierung vereinfacht nicht nur die Programmerstellung sondern bietet Softwarehäusern und Profis enorme Vorteile: Sehr schnell lassen sich Prototypen erstellen, Funktion und Struktur der ANwendung können dem Kunden bereits in einem frühen Stadium der Programmentwicklung deutlich gemacht werden. Der für die Zufriedenheit des Kunden oft entscheidende Bedienungskomfort kann gemeinsam optimiert werden.



Mit dem EBUS-Generator erstellte Masken können per Knopfdruck als Windows- oder Bildschirmmasken definiert werden. Felder lassen sich nachträglich aufnehmen und selbstverständlich können auch Hilfs- und Puffervariablen aufgenommen und gezielt angesteuert werden. Die in C oft lästige Vergabe von Attributen für die Darstellung der MAsken- und Datenfelder werden im Dialog abgefragt: Blinken, Hilfetext, Sonderzeichen, Feldverknüpfung, etc.. Zusätzlich lassen sich jedem Datenfeld der MAske Makros zuordnen, mit denen Programmschritte beim Aufruf oder beim Verlassen des betreffenden Feldes gestartet werden können.
Dies kann etwa das Einblenden von Auswahllisten oder die Durchführung von Plausibilitätskontrollen sein. Allen Masken eines Programmes kann dann per Knopfdruck eine Menüsteuerung hinzugefügt werden.

Programmieren im Team

Das komplette Programm ergibt sich durch das Einführen von Programm-Makros, die die sinnvolle Abfolge der Masken regeln. Spätestens hier werden auch die Vorteile der maskenorientierten Programmerstellung deutlich: Der Umfang der verbindenden Makros beschränkt sich meist auf wenige Zeilen. Für die Programmentwicklung im Team ergeben sich weitere Vorteile: Der modulare Programmaufbau führt zu einer strukturierten Programmierung und über die programmübergreifende Makro-Bibliothek können sich alle Beteiligten einen Überblick über die bestehenden Makros verschaffen. Die Programmiersprache für die Makros läßt sich als stark erweitertes MBASIC charakterisieren. Der Editor läßt sich durch freie Funktionstasten-Belegung den Gewohnheiten des Benutzers anpassen. Wer sich jedoch von „seinem" Editor nicht trennen will, kann ihn als externen Editor definieren und sehr einfach in den EBUS-Generator einbinden.

Qualitätskontrolle

Besonders bei komplexen Programmen sind Testfunktionen hilfreich. Mit dem EBUS-Generator kann die Syntax bereits bei der Makro-Erstellung schrittweise geprüft werden. Programmfunktionen werden vor der Erzeugung des Source-Codes noch einmal auf ihre Plausibilität überprüft. Liegt ein Fehler vor, wird die Testroutine abgebrochen und der Cursor an der Fehlerstelle positioniert. So lassen sich praktisch nebenbei Testzeiten verkürzen und Ärger mit dem Kunden vermeiden.

Kontakt:
EBUSOFT GmbH,
Pettenkoferstraße 24,
W- 8000 München 2,
Telefon (089) 534892,
Telefax (089) 535181

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SME258 ROBOT II V 2.2
Fortsetzung des beliebten und schnellen Actionspieles ROBOT. Läuft auf Herkules/EGA und VGA. Kann mit dem Cursor oder der Mouse gespielt werden.

SNE259 MONOPOLY 2.0
Ein echtes Monopoly-Spiel mit einer faszinierenden Grafik. Das gesamte Brett mit Spielsteinen auf dem Bildschirm. Für bis zu sechs Mitspieler. Version 2.0 läuft nun auch auf der Herkuleskarte. Cursor oder Mouse. Läuft auf Herkules/EGA und VGA.

SNE260 COLORSTAR
Eine weitere Tetris-Variante. Diesmal mit farbigen Steinen. Es gilt die gleiche Farbe in einer Reihe zu sammeln. Mit ADLIB-Support. Ein weiterer Highlight aus der Schenk & Horn Schmiede. Läuft auf allen Grafikkarten.

SNE261 Softball
Die neue Generation der Breakout-Spiele hat begonnen. Mit toller VGA-Grafik. Harddisc ist sehr empfehlenswert. Das muß man gesehen haben.

SNE262 Kid Point 3.04
Verschmieren auch Ihre Kinder gern mit Ihren Farben Tapeten und Türen? Kid Point 3.04 ist ein tolles Kindermalbuch für Ihre Kleinen. Die Sharewareversion bietet zwei Bilder in schöner Grafik. Ein MUSS für die Künstler von morgen! EGA und VGA-Grafik.

SNE263 EGACCRRAPS 3.00
Ein tolles Würfelspiel, welches allerdings mit den althergebrachten Computer-Würfelspielen nichts mehr zu tun hat. Tolle Grafik. Sie stehen im Casino am Spieltisch und der Groupier erklärt Ihnen (in Sprechblasen) erst einmal die Regeln. Voraussetzung: AT, EGA oder VGA-Karte

SNE264 POKER SLOT 1.0
Ein MUSS für Zocker!!! Las Vegas Atmosphäre am Rechner. Ein Spiel, daß durch eine Spitzengrafik besticht. Benötigt EGA oder VGA-Karte.

SNE265 SIC BO 1.0
Noch ein Zockerspiel mit bestechender Grafik. Fragen Sie Ihre Frau/Freundin, ob Sie nicht für ein paar Tage verreisen möchte, denn wenn Sie einmal angefangen haben, hören Sie bei diesem Casino-Game ganz sicher nicht so schnell wieder auf. Benötigt werden Maus und EGA oder VGA-Karte.

SNE266 BLACKJACK
Dieses packende Blackjack (17 + 4) fesselt durch seine tolle Grafik. Mit 1.5 Mbyte Picture Files! Benötigt werden eine Festplatte und EGA oder VGA-Karte.

SNE267 QUATRIS PRO
Ein Tetris-Programm in neuer Version. Diesmal erwarten Sie Zahlen, die Sie ordnen müssen. Sharewareversion mit 3 Levels. Unterstützt Maus und Tastatur. EGA und VGA-Grafikkarte.

SNE268 Verkehrsquiz & MINIMEMORY V 1.1
Stehen Sie kurz vor Ihrer Führerscheinprüfung. Hier werden Verkehrsschilder einmal anders abgefragt. Auch im MINIMEMORY geht's um Verkehrsschilder. Von M. Köthe. Toll gemacht. Für VGA-Karte und mind. 512 Kb.

SNE269 EGA GAMMON 2.20
Wer kennt es nicht? Backgammon ist auch in deutschen Wohnstuben das Spiel schlechthin. Eine toll gelungene Grafik erlaubt langen Spielspaß ohne Ermüdung. Benötigt wird mind. eine EGA-Karte und eine Mouse. Für bis zu zwei Spieler.

SNE270 EGA-Puzzle V 1.2
Ein Puzzle, nicht nur für die Kleinen. Setzen Sie Fred Feuerstein richtig zusammen. Benötigt EGA oder VGA-Karte

SNE271 4Gewinnt, 5Gewinnt, 5Gewin, 6Gew
Eine Sammlung des bekannten Spieles. Hier in verschiedenen Ausführungen und Schwierigkeitsgraden. 5 Gewinnt diesmal für WINDOWS 3.0 — Tolles Spiel statt 4 diesmal 6 in Reihe bringen. Für EGA und VGA-Karten.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



SOFTWARE

Bunte Bilderwelt Livebilder perfekt aufbereitet

Die Optik wird immer ausschlaggebender. Sieht ein Produkt entsprechend aus, wird es vom Kunden akzeptiert. Ist ein Vortrag mit interessanten Bildern unterlegt, wird er von den Zuhörern aufgenommen. Werden Immobilien in realistischen Bildern Visualisiert, lassen sie sich besser verkaufen.

Die Berliner Firma Eckhard Rotter Hard- und Software bietet verschiedene Dienstleistungen im Bereich der Umsetzung von Livebildern an. Rotter erstellt selbstablaufende hochwertige Bildpräsentationen für analoge VGA-Monitore. Dabei wird u. a. mit Programmen wie Superbase 4 und Toolbook sowie Hardware wie dem Canon Video Visualizer und der Fast Screen Machine gearbeitet.

Zu den Bildern lassen sich verschiedene Texte setzen, so daß die Grafiken für Schulungen, Krankenhaus-, Forschungsberichte, Museumsführer oder Verkaufsgespräche einzusetzen sind. Denkbar sind auch Produktkataloge oder Ersatzteilbilder.

Die Ausgabe der Bilder kann aus Laserdrucker in s/w oder auf Farbvideoprinter in verschiedenen Größen erfolgen. Rotter erstellt zudem spezielle Werkzeuge für das Handling und die Verwaltung von Bildern auch außerhalb der Windows 3.0 Oberfläche.

Es wird weiterhin die Möglichkeit angeboten, Dias, Fotos und Livebilder in Rechnersysteme zu übernehmen und diese z. B. im farbigen DTP-Format für Page Maker 4.0 abzuspeichern. Hierdurch soll auch dem Endkunden die Möglichkeit zur eigenen Gestaltung offengehalten werden.

Kontakt:
Eckhard Rotter
Hard- und Software,
Hubertusbader Straße 23,
W- 1000 Berlin 33,
Telefon (030) 8259824

Reisen in alle Welt Reisekostenabrechnung auf dem neuesten Stand

PS Spesen III wird in Unternehmen jeder Art und größe eingesetzt, in denen Mitarbeiter beruflich reisen und ihre Reisekosten abrechnen müssen. Rationalisierungseffekte werden vor allem bei der Rechenarbeit, Kontrolle, Buchung und Auswertung solcher Kosten erzielt. Der Kunde profitiert durch die Arbeitserleichterung, den Zeitgewinn und die Auswertungs- und Kostenkontrollhilfe in der Buchhaltung.

PS Spesen III der SRS software products GmbH aus Umkirch ist ein modulares PC-Programm, das alle Ansprüche vom Freiberufler bis zum Angestellten in Großkonzernen abdeckt. Das Programm erlaubt Spesenabrechnungen über beliebige Zeiträume, erstellt auf Wunsch Reise- und Kostenberichte, kostenerstellungsorientierte Buchungsbelege sowie Transferdateien für die Weiterverarbeitung der Daten auf Großrechnern.

Mit besonderen Varianten des Programms können zwei Reisekostenabrechnungen parallel durchgeführt werden. So ist es bei gesetzlich abweichenden Regelungen möglich, lohnsteuerpflichtige Anteile und Werbungskosten zu ermitteln. Mit der Kostenträgerrechnung können separate Belege für die Weiterberechnung von Reisekosten an Kunden erstellt werden.

Die Liste der Referenzkunden für Spesen III spricht für sich. Zu den Anwendern zählen Compaq, Fujitsu, Boss, Novell, Pelikan, Shell und Thyssen. Das Programm ist ab DM 399,- erhältlich.

Kontakt:
SRS software products GmbH,
Im Stöckacker 7,
W- 7801 Umkirch,
Telefon (07665) 7033

Hebräisch von rechts nach links OMEGA: Die Textverarbeitung für alle Fälle und Sonderfälle

Russisch, Türkisch, Griechisch und Hebräisch von rechts nach links geschrieben, alls kein Problem für OMEGA, einer Textverarbeitung der Hard * Soft GmbH aus Bayreuth. Verschiedene Zeichensätze machen es möglich. Eigene Zeichen können über einen Editor erstellt werden.

Mit OMEGA sind aber auch normale Texte schnell und bequem zu schreiben. Dafür sorgen zahlreiche Textverarbeitungsfunktionen von der Mausunterstützung über die Makroverarbeitung bis hin zur Textblockbearbeitung. Freie Tastaturbelegung und Kürzelliste sind auch vorhanden.

Eine selbstlernende Online-Textkorrektur findet sehr schnell Schreibfehler bei der Eingabe. Im Grafikmodus werden sämtliche Texte -auch mathematisch/wissenschaftliche Formeln so angezeigt, wie sie später auch gedruckt werden. Auch Textauszeichnungen wie fett und kursiv, doppelt breit und hoch, Schriften, ganze Seiten, Proportionalschriften und mehrere Spalten sind auf dem Bildschirm zu sehen und zu bearbeiten.
Es wird EMS ab LIM-Spezi-

SOFTWARE

fikation unterstützt.

Im Maskenmodus werden ähnlich einem Datenbankformular Daten vom Programm entgegengenommen. So kann z. B. die Eingabe auf Zahlen für Rechnungsschreiben begrenzt werden.
Auch der direkte Zugriff auf dBase und beliebige strukturierte Datenbanken ist möglich. Über Filter kann gesucht und geblättert werden, die Daten sind einzeln oder in Serie in den Text zu übernehmen. Außerdem wird der Direktzugriff auf OMTASS-Textdatenbanken gewährleistet.

Grafiken in den Formaten Tiff, PCX und IMG lassen sich in den Text einbinden, vergrößern, verkleinern und invertieren. Durch mitgelieferte Fonts können Textgrafiken selbst erstellt werden. Eine Textlupe erlaubt die stark vergrößerte Ansicht einer Textzeile. Mit den Grafikzeichen des ASCII-Zeichensatzes werden Stringzeichnungen angelegt. Eine integrierte Programmiersprache gestaltet komplexe vollautomatische Berechnungen.

Für die Weiterverarbeitung ist der Export der OMEGA-Textdateien im Ventura-Format möglich. Das Programm kostet DM 898,- und in der Schulversion DM 298,-.

Kontakt:
Hard + Soft,
R. S. Microcomputer GmbH,
Gagernstraße 4,
W- 8580 Bayreuth,
Telefon (0921) 761000-0

Die richtige Medizin Mit ArchiMed die Arztpraxis im Griff

EDV in der Arztpraxis setzt sich vermehrt durch. Immerhin 14 Prozent aller niedergelassenen Ärzte arbeiten in ihrer Praxis mit einem Computer. Vor allem durch die zunehmenden Aufgaben in der Verwaltung, wird sich der Trend zur elektronischen Datenverarbeitung fortsetzen. Die notwendige Software liefert die Münsteraner MedicalData Service mit Ihrem Programm ArchiMed.

ArchiMed wurde von der Bundes-KV zur kassenärztlichen Abrechnung einschließlich Diskettenabrechnung zugelassen. Als eines der ersten Programme erfüllte es die hohen Anforderungen der Zulassungsbedingungen 5/90 der Bundes-KV.

Die Forderungen des Gesundheitsreformgesetzes werden ebenfalls erfüllt. Sämtliche Standardformulare können auf gängigen Druckern ausgegeben werden. Für den Austausch der Labordaten nach dem Bonner-Modell und für die DTA-Abrechnung nach den KV-Richtlinien stehen Schnittstellen zur Verfügung.

Neben der Abwicklung der Verwaltung bietet ArchiMed vielfältige Informationen über

- abgerechnete Ziffern aufgeschlüsselt nach Leistungsgruppen
- Zusammensetzung des Patientenstammes
- Medikamentenkosten

Dank ArchiMed erhält der Arzt alle praxisrelevanten Daten so rechtzeitig, daß noch innerhalb eines Quartales gegengesteuert werden kann. Je größer der Informationsvorsprung des Arztes gegenüber der KV ist, desto gesicherter ist seine wirtschaftliche Zukunft. Und nur auf dieser Basis lassen sich auch die Bedürfnisse der Patienten befriedigen.

Kontakt:
MedicalData Service GmbH,
Windthorststraße 16,
W- 4400 Münster,
Telefon (0251) 45216

Neue Termin-Datenbank für die EDV-Branche

Die fünf großen W's der EDV-Branche lassen sich jetzt per PC-Datenbank beantworten: WANN findet WO WAS mit WEM für WIEVIEL statt ? Wurde bisher in Bergen von Veranstaltungsunterlagen/Katalogen oder dutzenden Fachzeitschriften mit ihren meist lückenhaften Veranstaltungskalendern gewühlt, so läßt sich jetzt Termin-orientiertes Suchen in Sekundenschnelle am eigenen PC erledigen.

Die erstmals von der EDV-Fachredaktion Dipl. Inf. U. Kellerbach in Bergisch-Gladbach vorgestellte PC-Datenbank enthält per Jahresmitte 1991 ca. 10000 Veranstaltungstermine der gesamten EDV-/Informatik-Branche von ca. 500 Veranstaltern, wobei z. Zt. ca. 60 % noch auf die 2. Jahreshälfte 91 entfallen und monatlich ca. 1500 neue Termine hinzukommen.

Sämtliche Messen, Ausstellungen, Tagungen, Kongresse, Symposien, Seminare, Workshops, Präsentationen, Road-Shows sowie Pressetermine und redaktionelle Themenschwerpunkte aus der Bundesrepublik sowie aus dem deutschsprachigen europäischen Ausland sind mit ihren Terminen enthalten, wobei nur der Bereich PC-/Programmier-Schulung und Aus- und Weiterbildung - da in der Regel nur von lokalem interesse - ausgespart ist.

Die nach wie vor äußerst „tagungsfreudige" EDV-Branche spiegelt sich in dieser Datensammlung repräsentativ wieder: Als „Großveranstalter" herstellerseitig sind IBM, SNI, DEC, Unisys, Bull etc. enthalten von der Seite der unabhängigen Seminaranbieter wurden z. B. Integrata, Control Data Institut, Diebold, Informatik Training, ASB, GES, Online mit ihren wichtigen Seminaren aufgenommen und bei den Softwarehäusern sind auch die bekanntesten Namen wie SAP, Software AG, Ploenzke, PSI, mbp in der Datenbank mit dabei.Neben allen

SOFTWARE

kleinen und großen Messe- und Kongreßgesellschaften wurden auch zahlreiche Universitäten, die Gesellschaft für Informatik sowie Groß-Forschungseinrichtungen mit ihren EDV-/Informatik-Terminen in der Datenbank erfasst.

Thematisch ist die Datenbank ebenfalls ein Spiegelbild der Branche: Anwendungs-Entwicklungs-Methodik (CASE, Objektorientierung, Informations-Modellierung), Kommunikation (SNA, OSI, offene Kommunikatin), CIM (PPS, CAD, CAE, Simultaneous Engineering), Bürokommunikation, verteilte Rechnerkonzepte, Unix und offene Systeme, verteilte relationale Datenbanken, Outsourcing, IT-Sicherheit sind einige Hauptschwerpunkte des Datenbestandes.

Systemtechnisch basiert die Datenbank auf der Standardsoftware LARS (Leistungsstarkes Archivierungs- und Recherchesystem) und bietet dementsprechend alle Auswert-/Druckmöglichkeiten dieses Systems: Datenbank-Informationen wie Termine, Orte, Themen, Referenten/Ansprechpersonen, Kosten etc. können einzeln oder auch komplex logisch verknüpft abgefragt und auf dem Bildschirm angezeigt oder ausgedruckt werden. Beispiele für Abfragen wären:

- wann läuft bei IBM seine Management-Veranstaltung zu MVS ?
- Findet im August in München eine CASE-Veranstaltung statt ?
- Gibt es in der 2. Jahreshälfte in Hamburg OSI-Veranstaltungen ?
- Was ist morgen/nächste Woche in Düsseldorf los ?
- Wer bietet wann CIM-Veranstaltungen mit welchen Referenten zu welchen Kosten ?
- Wann ist 1991 in welcher Zeitschrift das Schwer punkt-Thema Bürokommunikation ?
- Wann sind redaktionsschlußtermine für einen Fachartikel ?

Planer von Veranstaltungen können so mit einem Blick in die Datenbank schnell erkennen, ob gewählte Termine, Orte und Themen nicht schon von Konkurrenz-Veranstaltungen mit gleichen Zielgruppen belegt sind - sicher ein Haupterfolgsfaktor für eine gut besuchte Veranstaltung. Neben den individuellen Abfragen werden aber auch noch als Standardauswertungen (Bildschirm oder Drucker) Tages-/Monats-Themen-Übersichten/Statistiken angeboten.

Zielgruppen für diese neue PC-Termin-Datenbank sind Führungs- und leitende Fachkräfte der EDV-/Informatik bei Anwendern, IT-Unternehmensberatungen, Softwarehäusern, Presse- und Marketing-Stäbe der IT-Industrie, die gesamte EDV-/Büro-/PC-Fachpresse, Messe- und Kongressgesellschaften sowie alle Veranstalter für Themen aus EDV und Informatik.

Systembasis ist ein beliebiger MSDOS-PC mit 640 KB Hauptspeicher und ca. 10 MB freiem Festplattenplatz: Die Größe der Datenbank beläuft sich als DBASE-Datei auf ca. 15 MB - unter LARS reduziert sich durch effizientere Speichertechnik das Volumen auf ca. die Hälfte.

Die PC-Termin-Datenbank wird ab sofort inkl. LARS-Recherchemodul (Keine Updates möglich) zu einem Preis von DM 790,- + MwSt. ausgeliefert - mit monatlichen Updates für ein Jahr kostet die Datenbank DM 1500,- + MwSt. Eine „Schnupperversion" mit ca. 1000 Terminen eines beliebigen Themas wird für DM 100,- + MwSt angeboten.

Kontakt:
EDV-Fachredaktion
Dipl. Inf. U. Kellerbach,
Kippekausen 41,
W- 5060 Bergisch-Gladbach 1,
Telefon (02204) 61206,
Telefax (02204) 69438

Firmen und Leute

KHK Software AG erhöht Grundkapital

Das Grundkapital des Frankfurter Softwarehauses beträgt jetzt 5.0 Mio DM. Die Hauptversammlung beschloß diese Erhöhung um knapp 2 Mio DM am 19.06.1991. Die Börseneinführung ist für 1992 oder 1993 geplant. Bis zu diesem Zeitpunkt bleiben alle Aktien im Besitz der jetzigen Aktionäre. An den Anteilsverhältnissen hat sich durch die Ausgabe der neuen Stammaktien nichts geändert. 50% der Aktien hält die MTC Computer AG, eine Tochter der Markt & Technik Verlags AG, je 25% Karl-Heinz Killeit und Klaus Wecken als Vorstand der KHK Software AG. Die Umwandlung erfolgte aus Gewinnrücklagen. Die gesamte KHK-Gruppe mit Ihren Töchtern in der Schweiz und in Österreich schloß 1990 mit einem Umsatz von 44,0 Mio DM ab. Das Frankfurter Softwarehaus wurde 1983 als GmbH von Karl-Heinz Killeit gegründet. Es vertreibt fast ausschließlich kaufmännisch-betriebswirtschaftliche Software für Personal Computer über den PC- und Büromaschinenfachhandel. Mit über 150.000 Installationen im deutschsprachigen Raum ist KHK nach eigenen Angaben Markführer in diesem Bereich.

Dell Computer stockt Management auf: Neuer Produktmanager für High-End-Systeme

Ekkehard Plicht (33) ist neuer Produkt-Marketing-Manager für Advanced Systems beim PC-Hersteller Dell Computer. Seit dem 1. Juli zeichnet er für die Positionierung der Desktop- und Towermodelle innerhalb der 80486-Produktpalette sowie für Peripheriegeräte, Netzwerke und Betriebssysteme verantwortlich.
Der studierte Nachrichtentechniker ist bereits seit

SOFTWARE

1989 bei Dell tätig und wechselt vom Pre-Sales-Support in die neue Position. Produktmanager für Notebooks und Laptops sowie verantwortlicher Manager für die Dell-Systeme außerhalb der 80486-Kategorie ist seit März Leonard Blaylock.

WordPerfect mit neuer PR-Agentur

WordPerfect Deutschland hat die PR-Agentur gewechselt. Seit kurzem arbeitet der Eschborner Softwareanbieter mit der Agentur PFB&K Creativ Productions, Frankfurt/Bad Schwartau. WordPerfect gehörte zuvor zum Klientenkreis der Offenbacher PR-Agentur Will & Partner.

Zu den Gründen, warum sich WordPerfect für PFB&K entschieden hat, gehören die Erfahrungen des PFB&K-geschäftsführers Manfred Diebitz (39) in der Öffentlichkeitsarbeit von Industrieunternehmen und als Agentur-Geschäftsführer. Er war unter anderem Marketing-Direktor bei M/A/I Deutschland und Geschäftsführer der Will & Partner GmbH.

Fides empfiehlt SNAPAD

Für Börsen- und Finanzinformationen empfiehlt der Finanzdienstleister FIDES die Standardkommunikationssoftware SNAPAD.
Nach den Erfahrungen von FIDES bietet SNAPAD die besten Möglichkeiten, aktuelle und flexible Informationen am Großrechnerterminal bereitzustellen.
SNAPAD arbeitet auf der Basis von X.25 (Datex-P) und emuliert die wichtigsten Terminaltypen (u. a. VT100 für den Online-Zugang zu FIDES).
Codework Software GmbH, 5202 Hennef 1.

Hermann Stehlik ist neuer Marketing Manager bei Lotus

Die Lotus Development GmbH, München, hat die position des Marketing Manager Central Europe neu besetzt. Hermann Stehlik, 39, übernahm diese Aufgabe im Juni dieses Jahres. Vorherige Stationen seiner Laufbahn waren Corporate Software und Apple Computer. In beiden Firmen war er jeweils als Marketing Manager aktiv. Er wird bei Lotus seines umfangreichen Erfahrungen im Product Marketing, im Market Development und in den Bereichen Advertising und Direct Marketing einsetzen. Eine neue Marketing-Konzeption für die erweiterte Produktpalette von Lotus ist das erste Vorhaben von Stehlik. Zu erwarten ist der neue werbliche Auftritt der erfolgreichen Lotus-Produkte 1-2-3, Ami Pro, Symphony und Freelance Graphics sowie Notes und cc:Mail ab Herbst 1991.

Engagement des Tabellenkalkulations-Spezialisten im deutschen Basketball
Erstmalig in der Geschichte des deutschen Sports hat sich ein Sponsor der DV-Branche in einem Vereinsnamen verewigt: Der weltweit erfolgreiche, unabhängige Software-Anbieter Lotus vereinte die in der 1. Bundesliga etablierte Damenmannschaft des SG München, die auch am Europacup teilnimmt, und das in der 2. Bundesliga spielende Herren-Team des MTSV Schwabing zum „Lotus München e. V." Dazu Willy Söhngen, Director Central Europe der Lotus Development GmbH, München: „Die Unterstützung des Lotus München e. V. dient nicht nur unserem Vorhaben, den Basketball speziell in München - wie auch durch das ALL-Star-Classic - zu unterstützen. Diese Maßnahme ist in unsere Unternehmensstrategie eingebunden, die neben dem Sport die Produktphilosophie Software für Menschen" und das Sponsoring von Oro Verde - Stiftung zur Rettung der Tropenwälder umfaßt.

PKZIP 1.2 - verbotene Version ?

Nach Gerüchten und eines Textes der Programmierer von PKZIP soll die Version 1.2 von PKZIP nicht für den allgemeinen Markt und schon gar nicht für die Verwendung in Ländern außerhalb der USA zugelassen sein. Dies soll darauf beruhen, daß diese Version einen bestimmten Verschlüsselungsalgorythmus verwendet, der unter das Datengeheimnis der USA fällt. Die offizielle neue Version von PKZIP soll 2.0 sein, die im Herbst dieses Jahres erscheint.

Computer Land hat über 31.000 Personen in rund 7.000 Kursen geschult

In 6942 Kursen wurden 1990 von ComputerLand in Deutschland über 31.000 Personen aus Wirtschaft und Behörden an 15 Standorten in 82 verschiedenen Kursinhalten am Personal Computer geschult. Für 1991 und 1992 wurde das Schulungsangebot auf 105 verschiedene Themen erweitert und wird jetzt an 24 Standorten angeboten. Nach eigenen Angaben ist ComputerLand damit markführend bei PC-Schulungen.



WordStar 6.0 Neuerungen gegenüber Version 5.5

Updates zu den großen kommerziellen Programmen gibt es ständig. Ob es sich für Sie lohnt das neue Update von WORDSTAR zu besorgen zeigt Ihnen folgende Übersicht. Die neuen Funktionen wurden von uns nicht getestet. Ein ausführlicher Programmtest folgt in kürze.

Skalierbare Fonts

WordStar unterstützt Laserdrucker mit eingebauten, skalierbaren Fonts, z. B. HP Laser III, Canon LBP III oder Postscriptdrucker. Damit können Sie für Ihre Ausdrucke Schriften in frei einstellbarer Größe mit einer Abstufung von 0,25 Punkten verwenden.

Neue Punktbefehle

Kerning/Unterschneidung: Mit dem Punktbefehl .kr on wird automatisch Kerning für Postscriptdrucker und einige HP-kompatible Laserdrucker aktiviert. Durch Kerning wird der Abstand zwischen bestimmten Zeichenpaaren verkleinert. Dies ist vor allem bei Verwendung großer Schriften sinnvoll.

Unterdrückung von Leerzeilen: Ergeben sich durch automatische oder manuelle Paginierung am Beginn einer neuen Seite Leerzeilen, können Sie den Ausdruck dieser Leerzeilen mit dem Punktbefehl .sb on/off unterdrücken.

Kopf- und Fußzeilen: Mit den Punktbefehlen .h4, .h5, .f4 und .f5 stehen jeweils zwei weitere Kopf- oder Fußzeilen zur Verfügung.

Trennung: Mit .hy /on/off läßt sich die automatische Trennung ein- und ausschalten

Zusätzliche Makros

Es wurden vier vordefinierte Makros hinzugefügt.
ESC: zum Einblenden des aktuellen Laufwerks.
ESC. zum Einblenden des aktuellen Verzeichnisses.
ESC* zum Einblenden des aktuellen Dateinamens.
ESC\ zum Einblenden des kompletten Pfadnamens.

Desweiteren stehen in WSCHANGE nun noch mehr Möglichkeiten zur Einstellung von Zeit- und Datumsformaten zur Verfügung.

Rechtschreibhilfe

Die Rechtschreibhilfe bietet Korrekturvorschläge aus dem Hauptwörterbuch und dem persönlichen Wörterbuch. Es läßt sich auch ein Rechtschreibungs-Ausnahme-Wörterbuch anlegen das alle Wörter enthält, die Sie bei der Rechtschreibprüfung immer zur Prüfung markiert haben möchten.

Eingabe internationaler Buchstaben

WordStar unterstützt nun die "dead key" Methode (zwei Tasten hintereinander drücken) um Buchstaben auf dem Bildschirm zu erzeugen, für die es keine spezifischen Tasten auf der Tastatur gibt. Damit lassen sich schnell Buchstaben mit Tilden, Akzenten etc. eingeben.

Unterstützung des Code Page 850

Wenn WordStar für Code Page 850 installiert wurde, werden Zeichen des multinationalen Zeichensatzes bei der Rechtschreibprüfung oder wortweise Cursorbewegungen als reguläre Wortbestandteile erkannt. Für die Seitenvorschaufunktion werden Bildschirmschriften mit diesem Zeichensatz mitgeliefert, so daß alle Zeichen des Code Page 850 auch im Advanced Page Preview zur Verfügung stehen.

Mehrere Sprachen

Rechtschreibprüfung, Trennung und Thesaurus (Synonymwörterbücher) für Deutsch, Englisch und Französisch gehören zum STandardlieferumfang. Weitere Sprachen sind jetzt separat erhältlich und können jederzeit hinzugefügt oder ausgetauscht werden. Die jeweils zu verwendende Sprache wird einfach per Punktbefehl eingestellt.

Erweiterte Anpassungsmöglichkeiten

WordStar bietet nun noch mehr individuelle ANpassungsmöglichkeiten des Programmes an die Bedürfnisse und Gewohnheiten des Benutzers mit dem Konfigurationsprogramm WSCHANGE.

Star Exchange Konvertierungsprogramm

Die neue Version dieses Zusatzprogrammes von WordStar erkennt automatisch, in welchem Format die einzulesenden und zu konvertierenden Texte vorliegen. Es wandelt diese noch schneller in WordStar Dateien um, die noch weniger Speicherplatz als früher benötigen. Verarbeitet werden alle WordStar Formate, Display Write 4 (DCA/RFT), MS Word, Multimate, WordPerfect und ASCII.

Dateiverwaltung ProFinder

Mit ProFinder können Sie Dateien mit einer Beschreibung versehen, kopieren, löschen, sortieren oder nach bestimmten Kriterien durchsuchen und auflisten, Programme starten und Menüs erstellen. Wenn Sie WordStar nach dem Starten von ProFinder aufrufen können Sie mit einem Hotkey zwischen WordStar und ProFinder wechseln.

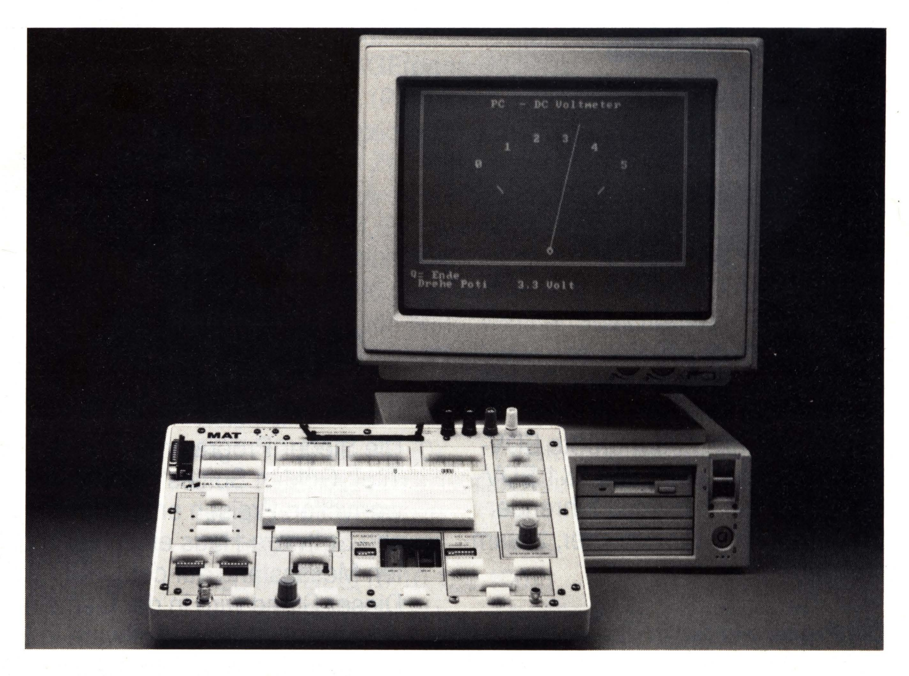
Telekommunikations-Programm TelMerge

TelMerge ermöglicht den Datenaustausch mit Großrechnern, Datenbankdiensten, Online-Kommunikationsdiensten, Datex-P Anbietern und Mailboxen über das Telefonnetz.

Kontakt:
Wordstar International GmbH,
Meglingerstraße 20,
W- 8000 München 71,
Telefon (089) 785800-0

SOFTWARE

MAT PC Trainer



Eine Neuheit auf dem Sektor PC-Ausbildung stellt die Lehrmittelfirma Bardehle Datentechnik aus Salzkotten vor.

Mit dem MAT-PC Trainer können die Grundlagen in Hard- und Software für den PC-Einsatz in der Meß-, Steuer- und Regeltechnik erlernt werden.

So lernen Sie z. B. die Programmierung eines PC-Meßinstrumentes, die Kennlinienaufnahme oder sogar die Sprachaufzeichnung. Die Hardware des MAT-PC Trainers wird über eine Bustreiberkarte direkt mit dem PC verbunden. Dadurch stehen alle Bussignale des PC für eigene Versuche auf dem Steckbrett zur Verfügung.

Umfangreiche Funktionseinheiten, wie AD- und DA-Wandler, programmierbarer Verstärker, Funktionsgenerator und I/O-Einheiten erleichtern dabei den Aufbau von Schaltungen ganz erheblich.

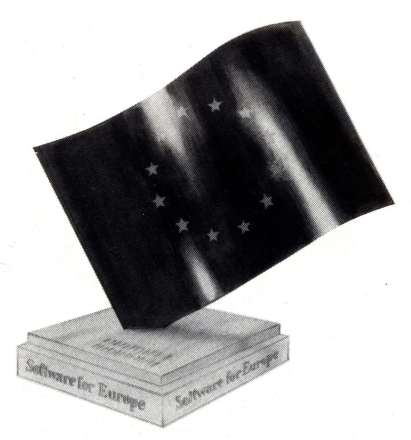
Im ca. 300 Seiten starken Experimentierhandbuch sind alle Versuche mit den Programmiersprachen PASCAL, BASIC und Assembler dokumentiert. Eine Diskette mit allen Programmbeispielen im Quellcode liegt dem Handbuch bei.

Kontakt:
Bardehle Datentechnik,
Lange Straße 51,
W- 4796 Salzkotten,
Telefon (05258) 6118



SOFTWARE

Golden Softies IDG-Verlag und 1&1 EDV-Marketing prämieren EDV-Programme



Die Vergabe eines Software-Preises kündigen die International Data Group (IDG), der größte EDV-Fachverlag der Welt, und 1&1 EDV-Marketing, ein in Europa führender EDV-Marketing-Dienstleister, zusammen an.

Die Preise werden in den Kategorien Gold, Silber und Bronze an insgesamt 45 Programme vergeben. Die Bewertungskriterien werden durch eine internationale Jury von Hard- und Software-Experten festgelegt. Teilnehmen können alle europäischen Software-Produzenten.

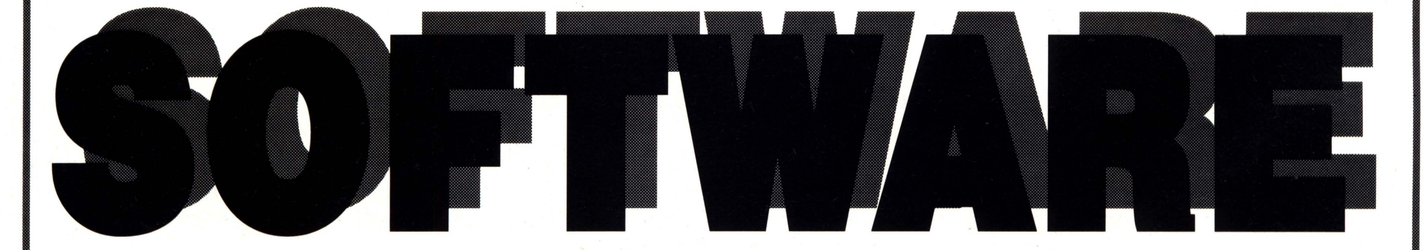
Die Sieger-Programme erhalten den Titel „Golden Softies“. Neben den wertvollen Preisen erhält das siegreiche Software-Haus einen voll möblierten Messestand auf der CeBIT'92. Dieser Stand wird in der Gemeinschaftsausstellung „Software in Europa“ zu finden sein. Diese Ausstellung wird von der 1&1 erstmals 1992 organisiert. Dafür werden in Halle 15, dem Tagungs- und Kongreßzentrum, 1800 Quadratmeter abgemietet, auf denen 150 Software-Hersteller ausstellen werden.

Die Preise werden auf der CeBIT im Rahmen eines Gala-Abends übergeben. Dazu werden zahlreiche Persönlichkeiten aus Presse, Rundfunk, Fernsehen und der Wirtschaft erwartet, so daß die Preisträger auch enge Kontakte zu möglichen Geschäftspartnern knüpfen können.

Ralph Peter Rauchfuß von IDG Deutschland ist denn auch der Meinung, daß „die Golden Softies einer der begehrtesten Industriepreise werden. IDG war immer daran interessiert, europäische Software-Anbieter zu fördern und deren leistungsfähige Produkte anzuerkennen. Wir sind sehr froh über diesen neuen Wettbewerb und hoffen, daß dies auch die Software-Industrie so positiv sieht.“

Kontakt:
1&1 Presse Service,
Elgendorfer Straße 55,
W- 5430 Montabaur

Wir suchen:



Wir suchen Leser des DISC-EDV-REPORT, die selber schon einmal Programme geschrieben haben. Zur Veröffentlichung in unserem DISC-EDV-REPORT sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities, jedes Programm ist gerne gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten.

Senden Sie uns einfach ein Ansichtsexemplar zu. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren.

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

SNE272
Schiffe versenken, ohne lange die Koordinaten auf das Papier zu malen, bietet Ihnen unsere Diskette „SCHIFFE VERSENKEN". Nicht nur, daß dieses Spiel durch seine Grafik anspricht, es läßt sich auch mit zwei Spielern gegeneinander spielen; wenn Sie über ein Modem verfügen, können Sie auch über dieses knallharte Action auf See erleben! EGA oder VGA Karten sind erforderlich!

SNE273
Das gute, alte MONOPOLY finden Sie hier auf den Computer übertragen. Das Game läuft im Textmodus und ist somit für alle Grafikkarten verwendbar. Die Spielregeln entsprechen dem Original, nur legt der Computer hier einen etwas freundlicheren Umgangston an den Tag!

SNE274
Maxit dürfte wohl den meisten von Ihnen bereits ein Begriff sein ? Hier haben wir es mit SUPER-MAXIT zu tun! Nicht nur, daß das Spielfeld vergrößert wurde, es wurden auch höhere Ansprüche an den Spieler gestellt, indem das Spielfeld verschiedene Formen annehmen kann! Alles in allem, ein Knobelspaß für Jung und Alt! EGA/VGA Karten

SNE275
Allen, die mittlerweile über Fernseh-Kabelanschluß verfügen, ist das GLÜCKSRAD mit Sicherheit ein Begriff. Hier haben Sie die Computersimulation dazu (CGA oder Emulator erforderlich)! Bei den gesuchten Begriffen handelt es sich um englische Redewendungen!

SNE276
Das Game für Denker: SCHIEBEN! Auf Ihrem Bilschirm erscheinen zwei Felder - Ihr Spielfeld und die vorgegebene Formation. Schieben Sie nun Ihre Felder so, daß das gleiche Bild entsteht, wie es Ihnen der Computer vorgegeben hat. Aber VORSICHT: Die Anzahl Ihrer Züge ist begrenzt!!! EGA/VGA Karte ist erforderlich!

SNE277
Können Sie sich in die Lage eines Wurmes versetzen? REFLEX gibt Ihnen die Möglichkeit dazu, das Leben aus der Sicht eines Wurmes zu betrachten, für den das Überleben nicht gerade leicht gemacht wird. Ein Spiel, daß Ihnen höchste Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen abfordert! EGA!

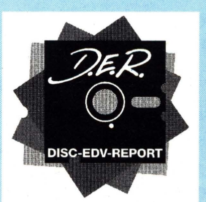
SNE278
Die PD-Version eines bereits im Markt eingeführten Superspiels: PRINCE OF PERSIA ! Retten Sie Ihre Sultanstochter aus den Fängen des Wesirs! Ein Spiel, daß insbesondere durch seine Animation besticht. Finden Sie sich durch das Dungeon des Palastes zu Ihrer Angebeteten in dem tausende Gefahren auf Sie lauern. Ein Spiel der absoluten Spitzenklasse in EGA-Grafik! Die Steuerung erfolgt wahlweise mit Tastatur oder einem Joystick, der sehr zu empfehlen ist!

SNE279
Eine weiteres Superspiel ist STRATEGY 1.0 . Schlagen Sie Sie die Armee Ihres Gegners durch List und Taktik. Schöne VGA-Grafik macht dieses Spiel auch für das Auge zum Vergnügen (EGA-Karten, die 640*480*16 auflösen können, gehen auch!). Der Spielwert und Schwierigkeitsgrad dürfte etwa bei Schach einzuordnen sein. Eine echte Aufgabe für Liebhaber von Strategiespielen!

SNE280
Erreichen Sie auf dem Spielfeld 10 gekennzeichtnete Blöcke, ohne sich dabei von einer Kamera erwischen zu lassen? MINDCUBE fordert Sie dazu auf, Blöcke zu verschieben, um Ihr Ziel zu erreichen, aber wie gesagt, Vorsicht Kamera!!! Hier sind wieder Taktik und Reaktion gleichermaßen gefordert. Leider können auch hier nur die Besitzer einer EGA oder VGA Karte in den Spielgenuß kommen, alle sieben Level zu meistern!

SNE281
NUMBERS Zahlen für Kinder. Hier können Kinder die Zahlen von 1 bis 9 anhand von einfachen Tiergrafiken erlernen. Das Programm ist auch für deutsche Kinder zu gebrauchen, da nur Zahlen und Symbole verwendet werden. VGA Karte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

SNE282
SPELL Ein englisches Rechtschreib-Lernprogramm mit deutschen Wörtern für Kleinkinder und Kinder bis ca. 8 Jahre. EGA/VGA Grafik.

SNE283
WUNDER BOOK 1.00 Lernprogramm für Kinder. Mehrere Spiele integriert, die für jüngere Kinder einfach zu erlernen sind, da eine Bedienung durch die Maus vorgesehen ist. Auch enthalten ist ein Buchstaben-Spiel, welches in vier verschiedenen Sprachen gespielt werden kann. EGA/VGA

SNE284
LACUNA (besteht aus zwei Disketten) Computerunterstütztes Lernen ist nun endlich möglich. Erdkunde, Deutsch, Englisch, Mathematik und allgemeine Wissensbereiche lassen sich durch LACUNA spielend erlernen. Mit Ihrer eigenen Textverarbeitung können auch neue Lektionen editiert werden!

SNE285
Hier haben wir nochmals das Glücksrad für die stolzen Besitzer einer EGA/VGA-Karte. Herausragendes Merkmal dieser Version: Sie können Ihre Begriffe selbst editieren und abspeichern. Somit stehen Ihnen nicht nur die englischen Redewendungen zur Verfügung, sondern Sie können selbstverständlich auch deutschsprachige Eingaben vornehmen. Dadurch erhöht sich der Spielwert enorm! Also, drei Mann hingesetzt und das Rad gedreht...!

SNE286
Allen Freunden von MONOPOLY können wir wärmstens das Wirtschafts- und Würfelspiel SAND POLY ans Herz legen. Grafisch gut aufgemacht, in EGA/VGA Grafik, spielen hier sechs Spieler um das große Geld. Kaufen Sie Büro's und Firmen und werden Sie der “Big Boss” im Wirtschaftsleben. Da das Spiel von Haus aus sechs Spieler benötigt, können Sie beliebige Mitstreiter durch den Computer allein agieren lassen, um aus dessen Zügen zu lernen!

SNE287
Bringen Sie Ihren Gegenern das Fürchten bei : TANK WARS 2.0! Zielsicher schießen ist gefragt. Mitmachen können bis zu zehn Spieler in insgesamt zehn Runden. Das Programm ist kinderleicht mit Maus oder Tastatur zu bedienen. Mind. EGA Karte erforderlich!

SNE288
Auf dieser Diskette finden Sie eine Sammlung leicht zu bedienender Action Spiele. Lediglich für das Game KILLER BIENEN ist CGA-Grafik Voraussetzung (ein Emulator tut's auch). KNOCK-POKER ist etwas für die eiskalten Zocker unter Ihnen, wobei LABYRINTH 1.5 mehr die Tüftler anspricht. Bei KURSK PANZER darf dann wieder (in Textmode) geballert werden. Das Kartenspiel LABELLE gibt nicht nur denen eine Chance, die Pech in der Liebe haben: Für alle Besitzer einer Soundblaster-Karte findet sich zu guter Letzt das File LEDZEP auf der Diskette.

SNE289
ACHTUNG-ATOM bringt Ihren Computer zur Explosion! Hier handelt es sich aber nur um einen Jux - also keine ernste Gefahr! Ein Zwischending zwischen Spiel und Englischunterricht ist WORDWIZ. Ihnen wird ein Wort der englischen Sprache gezeigt und dann ist es an Ihnen, die Bedeutung aus den vier verschiedenen vorgegebenen Antworten auszuwählen. Etwas für Puzzlefreunde ist FACE. Setzen Sie Gesichter zusammen, wobei insbesondere darauf zu achten ist, daß die Nase nicht unter den Mund zu liegen kommt, oder die Haare auf den Zähnen wachsen! FACE setzt eine EGA-Karte voraus, während sich die beiden anderen Programme auch mit der Herkuleskarte begnügen!

SNE290
XAPTRON ist ein Weltraum-Ballerspiel für EGA/VGA-Karten mit Maussteuerung. Es zeichnet sich insbesondere durch die hohe Spielgeschwindigkeit aus, die Ihnen höchste Aufmerksamkeit abverlangt! Es wird jedoch leider bei 386er Rechnern so schnell, daß das Spielvergnügen verloren geht.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731- 3 76 39
Schweiz 0049 - 731- 3 76 39

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

PD1069
JORF Ein Programm zur Erstellung von Fenstern für Hilfstexte, Erklärungstexte etc. Englische Bedienerführung. Gutes Englisch ist sehr zu empfehlen. Alle Grafikkarten!

PD1070
RECHNUNG 111 Ein Rechnungsprogramm mit vielen Zusatzfunktionen, wie z.B. Ausdrucken von Nachnahmezahlscheinen etc. In der Sharewareversion ist der komplette Funktionsumfang enthalten, lediglich die Kundeneinträge sind auf 20 beschränkt. Alle Grafikkarten!

PD1071
GS-Bestell 1.11 Gandke & Schubert haben wieder einmal zugeschlagen. Ein excellentes Programm zur Artikelverwaltung und Bestellungsbearbeitung; es ist auch zur Einbindung in das Programm GS-Auftrag vorgesehen. Voraussetzung: 640 kB Speicher, Festplatte, mind. DOS 3.3. Alle Grafikkarten!

PD1072
Formular 111 Tolles Formularprogramm zum Editieren und Verwalten von Rechnungsformularen, Briefbögen, Karteikarten etc. Einfache deutsche Benutzerführung. Unnötige Karteizeilen gehören der Vergangenheit an. Vollversion!!! Alle Garfikkarten.

PD1073
ADRESS STAR Ein funktionelles und übersichtliches Datenbankprogramm zur Adreßverwaltung. Die Einträge sind auf 100'000 begrenzt. Wie gewohnt, eine schöne und übersichtliche Bedienerführung. Alle Karten.

PD1074
MS KERMIT 3.01 Altbekanntes Datenfernübertraguings-programm in neuer Version.

PD1075
WORLD OF WORD 4.5 Ein Textverarbeitungsprogramm, welches seinen Namen zu Recht verdient. Um sich diesem Programm zu nähern, wurde auch ein Demofile integriert, um sämtliche Arbeitsschritte aufzuzeigen. Alle Karten!

PD1076
KRYPTO 5.1 Verschlüsseln von Dateien leichtgemacht. Das dtv-Lexikon (1976) versteht unter einem Kryptogramm einen „...Text, aus dessen Worten sich durch bes. bezeichnete oder als bedeutsam verabredete Buchstaben (Geheimschrift) eine weitere Bedeutung ergibt“. Mit diesem Programm ist nun wirklich jeder in der Lage seine „geheimen“ Dateien zu tarnen!!

PD1077
RV 3.0 Datenbanken gibt es genug! Doch mit dieser könnte auch Ihr Kind innerhalb weniger Minuten zum Datenbank-Spezialisten werden. Vernünftige und einfache Benutzerführung ist garantiert. Alle Karten

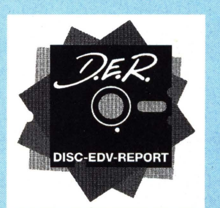
PD1078
HYPOGRAPH Alle finanziellen Berechnungen rund ums Haus. Hypothekenberechnung nach Zins, Tilgung etc.

PD1079
Aus unserer Utility-Reihe: PKLITE FILE COMPRESSOR V1.03. Ein Problem, daß jedem bekannt sein dürfte: Der Platz auf Diskette oder Festplatte ist knapp und kostbar! Komprimieren Sie also Ihre Dateien auf das absolut Notwendige! Hier bietet Ihnen der File-Compressor, ein vielseitiges Komprimier- und Back-up-Programm, ein hervorragendes Werkzeug, um kleine schwarze Scheiben zu sparen.

PD1080
Die nächste Disk aus der Utility-Reihe, GEM-UTILITYS 6.0, bietet eine Vielzahl nützlicher Routinen zu Diskettenverwaltung, Bildschirmmodi, Schnittstellen und interne Informationen zum Rechner und dessen Einstellungen selbst. Das Programm wird zwar in englischer Sprache geführt, dürfte aber auch „Nicht Engländern/Amerikanern“ ein brauchbares Werkzeug sein.

PD1081
MULTICOPY, ein Kopierprogamm für 360K-Disketten, ermöglicht Ihnen, ohne jedesmal, wie unter DOS üblich, die Quelldisketten erneut einzulesen, von einer Disk beliebig viele Kopien anzufertigen. Werden Sie also nicht zum Disc-Jockey, sondern benutzen Sie einfach MULTICOPY!!! Voraussetzungen: mind. 512 kB Speicher!!!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

PD1082
Der CGA SCREEN EDITOR versetzt Sie in die Lage Screens und Slide-Shows selbst zu entwerfen und zu benutzen. Durch Einbindung von Macros und Tastendefinitionen lassen sich automatische Abläufe des Progammes erwirken. Gestellte Anforderungen des Screen-Designers sind 384 kB Ram, CGA/EGA oder VGA/MDA Grafikkarten sowie DOS 2.1 oder höher.

PD1083
Für alle unter Ihnen, denen DOS ein Buch mit sieben Siegeln ist, haben wir ein Übungsprogramm zu DOS in unsere Bibliothek mit aufgenommen. DOS-PRACTICE führt Sie, wenn auch in englisch, leicht verständlich in dieses umfangreiche Thema ein. Stehen Sie also nicht anderen DOS-Anwendern nach, sondern lassen Sie sich durch praktische Simulationen in die Tiefen des geheimnisvollen DOS einführen!

PD1084
Mit dieser Diskette möchten wir allen, denen das Bildformat .GIF noch nicht bekannt ist ein Programm zur Betrachtung solcher Bilder, sowie natürlich auch einigen Beispielgrafiken anhand geben. Dieses Bildformat kann bei entsprechender Monitorauflösung (EGA/VGA) Bilder darstellen, die Sie auf Ihrem Fernseher in dieser Qualität noch nicht gesehen haben. Die Grafiken auf dieser Disc sind allerdings noch grob gerastert, lassen aber dennoch die Möglichkeiten ahnen, die digitalisierte Bilder bieten. An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß der Verlag Simon bereits an einer neuen PD-Serie mit .GIF-Bildern und Betrachterprogrammen arbeitet, die dann auch den Modus 800*600*256 und höher umfassen wird.

PD1085
BACKREM ist ein Backup-Utility, daß in der Lage ist, selbstständig zu überprüfen, wann Sie das letzte Mal ein Backup gemacht haben. Die Zeitintervalle lassen sich über ein Config-File festlegen. Daraufhin macht BACKREM automatisch Ihr Backup. Sie brauchen sich also keine Gedanken mehr darüber machen, ob Sie vielleicht mit der Datensicherung auf dem neusten Stand sind. BACKREM nimmt Ihnen dieses zuverlässig ab!!!

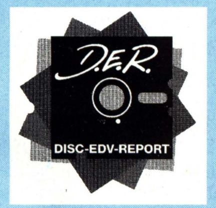
PD1086
Nun mal wieder eine Portion Utilities am Stück: Kalender mit Uhrzeit und Notizen bietet Ihnen P-CAL 14.20 unter voller EMS-Unterstützung. Somit liegen Ihrem DOS Speicherbereich nicht riesige Programmcodes unnötigerweise im ohnehin eng bemessenen Magen. Lediglich 6 kB !!! belegt dieses Programm bei EMS Nutzung an DOS-Speicher, und das bei einer Flut von Funktionen!!!

PD1087
Diskettenoperationen macht Ihnen der EASY DOS COMMANDER V1.34 leicht. Er ist leicht über ein Menü zu bedienen und bietet neben den Diskettenoperationen und der File-Verwaltung auch Info's über den derzeit belegten Speicher, oder den noch verfügbaren Platz auf dem aktuellen Datenträger!!! Menüpunkte, wie z.B. das Ausdrucken vorgewählter Dateien oder ansehen von Batch- oder Textfiles sind eine selbstverständlichkeit!!

PD1088
In dem Programm GIFT (natürlich nicht für Ihren Rechner!!!) haben Sie die Möglichkeit sich mit Info's über Stoffe versorgen, mit denen Lebensmittel behandelt, bzw. haltbar gemacht werden!! Hierzu gibt Ihnen GIFT nähere Auskünfte wie z.B. über Schädlichkeit oder Merkmale, die sich beim Menschen bei genuß solcher einstellen können.

PD1089
Nachdem Sie sich nun mit obiger Diskette einen Überblick verschafft haben, was Ihrem Wohlbefinden abträglich sein kann, können Sie sich mit dem Programm ESSO V1.0 (keine Benzinpreiserhöhung) eine Analyse über Ihre derzeitige Ernährung erstellen. Sie brauchen nur einzugeben, was Sie den Tag über an essbarem zu sich nehmen und ESSO erstellt Ihnen eine Übersicht darüber, was Sie an Kalorien, Eiweis, Vitaminen, Eisen etc. zu sich genommen haben. Ebenso können Sie sich einen Menüplan nach diesen Kriterien zusammenstellen. Ein überaus nützliches Programm für alle ernährungsbewußten Computerfreaks!!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

W001
ICON DRAW - Das Programm, daß Ihnen das Erstel len von Icons leicht macht! ICON DRAW bietet Ihnen nicht nur die Möglichkeit selbst aktiv zu werden, sondern stellt Ihnen auch eine fertige, umfangreiche Icon-Bibliothek zur Verfügung. Ebenso ist es ein Leichtes, die Bildchen bereits bestehenden Programmen zuzuordnen.

W002
Die zweite Diskette unserer WINDOWS-Serie unterstützt zum einen Ihre Arbeit mit den Disc-Laufwerken durch das Tool WINNAV (einer leicht zu bedienenden Alternative zum Disk-Manager), wie auch WINPRT die Masken der verschiedenen Druckermenues auf einen Nenner bringt. Beide Tools sind eine sinnvolle Erweiterung Ihrer WIN-Utilities.

W003
Für alle Grafikfreunde unter Ihnen: PAINT SHOP!!! Ein absolutes MUSS ... Es gibt nahezu kein Grafikformat, das nicht gelesen werden kann - von .GIF bis .BMP, alles dabei. Nicht nur das Ansehen der Grafiken versetzt in Erstaunen, sondern auch die vielfältigen Möglichkeiten, die geladenen Kunstwerke in andere Formate zu exportieren und dann z.B. mit Paintbrush zu editieren.

W004
Da WINDOWS nicht nur den ernsten Anwendern ein sinnvolles Werkzeug ist, bieten wir Ihnen hier eine Auswahl hervorragender Spiele: MR.MIND wird Ihre Gehirnzellen nicht minder beanspruchen wie das PUZZLE, daß sich gewaschen hat! Zu guter Letzt finden Sie auch das Game MISTER auf dieser Diskette, welches mit Sicherheit nicht als Lückenfüller gedient hat! Mit dieser Diskette kommen Ihnen gleich drei Superspiele ins Haus!!!

W005
An dieser Stelle ein weiteres Utility : das Telefonbuch (BOOK)! Gekoppelt mit dem zweiten Programm auf dieser Disk, DIAL, ein sinnvolles Werkzeug für alle, die mit WINDOWS DFÜ betreiben. Voreinstellungen, betreffend des Modems, können von DIAL aus vorgenommen werden sowie BOOK die Telefonnummern und weitere Daten bereithält!

W006
ALMAC - Ihr Terminkalender: ALMAC ist kein einfacher Abreißkalender, sondern bietet Ihnen neben den üblichen Kalenderfunktionen auch für jeden Tag ein Notizblatt sowie die Möglichkeit auch Termine auf die Minute genau festzuhalten. Selbstverständlich werden Sie auch an die Einhaltung Ihrer Termine akustisch erinnert! Einzige Voraussetzung: Ihr Rechner hat nicht gerade Feierabend!!

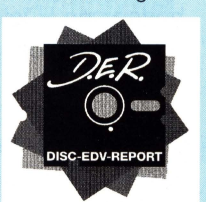
W007
Eine weitere Möglichkeit, Ihre Termine nicht aus den Augen zu verlieren, bietet Ihnen das NOTE-BOOK. Hier liegt Ihnen die Vollversion vor, die lediglich ein Passwort zu Benutzung benötigt. Somit sind Sie angehalten die Programm und Sharewarebeschreibung auch zu lesen. Aber wer startet schon ein Programm, ohne sich vorher mit dessen Bedienung vertraut gemacht zu haben?

W008
SNAGIT, ein Utility, daß Ihnen das Ausdrucken des Bildschirminhalts unter WINDOWS ermöglicht. Es sei insbesondere angesprochen, daß ebenso der Ausdruck eines einzelnen Fensters, wie auch die Übernahme in die Zwischenablage sich problemlos gestalten. Ähnlich verhält es sich auch mit dem auf dieser Diskette enthaltenen SCREENPRINTER. Sie können so, wie auch unter DOS üblich, mit einer Tastenkombination Screens auf Ihren Drucker ausgeben.

W009
Für alle, die sich eine Art File Monitor wünschen, empfielt sich LI 1.0. Bearbeiten und lesen von Files können in HEX oder ASCII vorgenommen, sowie natürlich auch über die Zwischenablage zur Verwendung in anderen Programmen weiter transportiert werden.

W010
Auf dieser Disk finden Sie, unter einer Sammlung von Utilitys zu WINDOWS, auch eine interessante Spielvariante von Tetris: HEX-TETRIS. Gegenüber den üblichen Formen dieses Spieles setzen sich hier die Figuren aus Sechsecken zusammen. Desweiteren sind FILEFIND, DISKFREE, FILEVIEVER und GTOYS eine Reihe äußerst nützlicher Utilities. METCNVRT, auch auf dieser Disc enthalten, bietet Ihnen die Umrechnung aller möglichen und unmöglichen Bemaßungseinheiten.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39



DeskTop-Marketing vom Schreibtisch aus

Ein neues Direktmarketingkonzept stellt die iBS Systemvertrieb GmbH aus Garbsen vor. „diwa“ (direkt werben & akquirieren) ist ein Produkt, das es jedermann ermöglicht, selbst Direktwerbeaktionen vom Schreibtisch aus zu steuern. Umständliche und zeitraubende Recherchen in Telefon- und Branchenbüchern entfallen. Der Anwender kann PC-unterstützt seine Werbung per Mailing oder telefonisch direkt und selektiv durch eine zielgruppengerechte Kommunikation durchführen. Bei geringerem Zeitaufwand lassen sich Streuverluste minimieren und somit höhere Rückläufe erzielen. Adressen liefert die integrierte Business-to-Business CD-ROM mit mehr als 4 Millionen westdeutschen Geschäftskontakten.

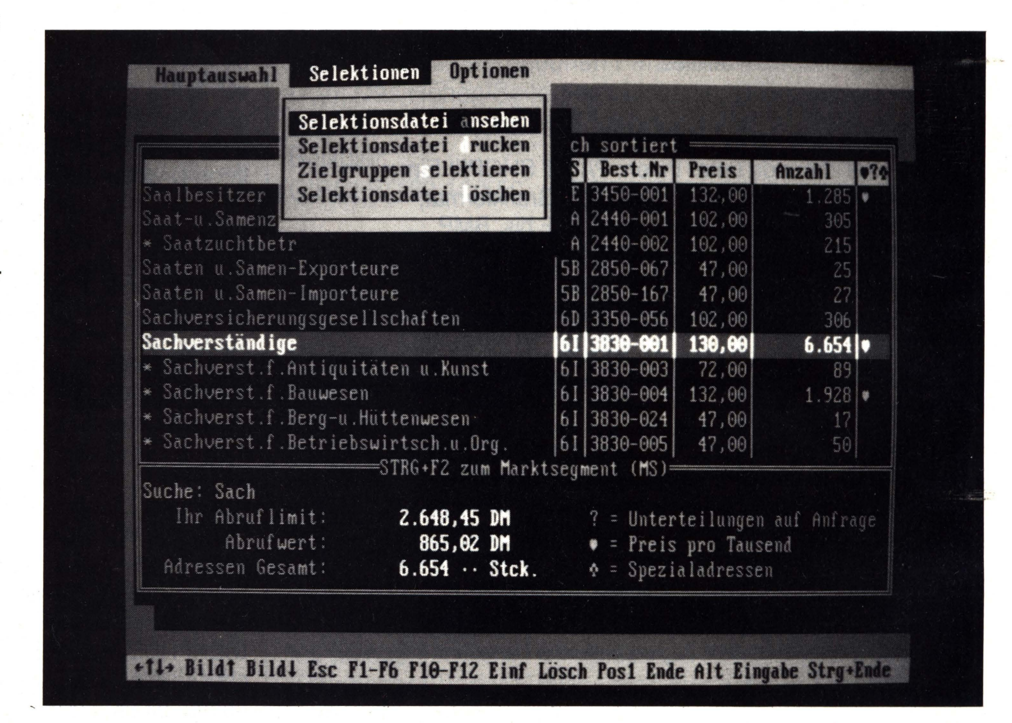
„Direktmarketing heißt, Maßnahmen ergreifen, mit denen durch Anwendung dialogorientierter Kommunikationsformen per Brief oder per Telefon eine direkte Beziehung zwischen einem Anbieter und einem Abnehmer aufgebaut, gestaltet und gesteuert wird“. Mit „diwa“ bietet iBS ein Desktop-Marketingkonzept, das altbewährte Praktiken und Grundsätze des klassischen Direktmarketings sowie zeitgemäße PC-Technologie vereint.

Empfängerkreis auswählen, Adressen beschaffen, Briefe texten und drucken, Break-Even-Point kalkulieren, Response erfassen und Kontakte nachbearbeiten sind die wesentlichsten Schritte der effektiven Direktwerbeaktion, die diwa bieten kann. Alle Funktionen werden PC-gesteuert - ob exakte Zielgruppenauswahl, zeitlicher Ablauf, Angebotsgestaltung und formaler Aufbau des Werbebriefes, Errechnen der Portokosten, Erfolgtskontrolle oder Produktion.

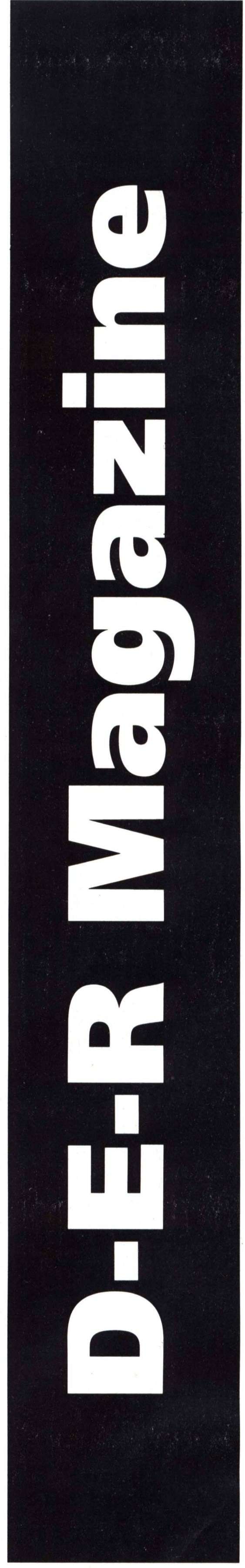
Das Gesamtkonzept hat mehrere Einzelkomponenten. Diese lassen sich je nach Bedarf modular zusammenstellen. So bietet diwa die für das Direktmarketing erforderliche Adress-Datenbank “Business-to-Business mit mehr als 4 Millionen Firmeneintragungen. Weitere Module sind ein Kartographieprogramm, das Zahlen auf geographischer Basis bilden kann, die programmierte Direktwerbung, als ausführliche Einweisung in die Techniken der Direktwerbung, und die diwa-Software, das Herzstück der Anwendung.

Die diwa-Software beinhaltet Bausteine für Textverarbeitung, Kalkulation, Datenbank, Serienbrieffunktion, Portooptimierung, Erfassen und Nachbearbeiten von Rückläufen, Erfassen von Gesprächsnotizen oder ein Wiedervorlagedatei.

Mit den Datenbanken „Deutschland Privat“ und „Deutschland FAX“, die ab Mitte 1991 verfügbar sind, wird der Anwender direkt mit aktuellen Business- und Privatadressen über CD-ROM versorgt. In Kombination mit anderen Programmteilen können diese selektierten Adressen weiter verarbeitet werden. Das heißt, die gewünschte Zielgruppe wird auf der Business-to Business CD ausgesucht und menügeführt in die diwa-Datenbank geladen. Mit der Textverarbeitung wird ein Serienbrief geschrieben und mit dem ausgewählten Empfängerkreis als „persönliches“ Anschreiben ausgedruckt. diwa errechnet zusätzlich die günstigsten Portokosten.
Das Anschauen und Ermitteln der Empfängergruppe ist kostenlos. Erst wenn die für die Aussendung vorgesehenen ADressen von der CD_ROM in die Datenbank übernommen werden, zeigt das System die entsprechenden Kosten an, die danach erst verrechnet bzw. berechnet werden.



Kontakt:
iBS Systemvertrieb GmbH,
Carl-Zeiss-Straße 25,
W- 3008 Garbsen 4,
Telefon (05131) 7000-0,
Telefax (05131) 700015



DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.		
4/89	9,60	Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89	9,60	Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89	9,60	Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90	9,60	Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90	9,60	Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90	9,60	Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90	14,80	Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR, Datum Total, Vorspann-Editor
5/90	14,80	Hülsi, Rocky, Patience, Lharc, Startmenü, Stundenplan, Show, Status, Druck, Autostart
6/90	14,80	Fußball, Tetrix, Anipaint, Format, Bildaus, Drucker
7/90	14,80	dBank, Der elektrische Brief, Textus, Horoskop, Terminkalender, Alaska, Mühle, 3D Tic-Tac-Toe
8/90	14,80	Der sagenhafte Schatz des Minotaurus, PROSTART, SETKEY, FIXSTERN, MORSE, BIO, MINI OFFICE, Karli Klempner
9/90	14,80	Spider, Color Squares, Geoquiz, Geoinfo, Video, Wrlotto, Allcomp, Dopdruck
10-11/90	14,80	Tal der Könige, Puzzle, Musik-Computer, PC-Kartei, MIBU, LNAME.EXE, CSAVE/CRESTOR & F-LOCK, Park, CHATTR, NTREE
12/90	14,80	Politik, Chain Reaction, Die goldene Stadt, Sprite Editor, Maumau, Verzeichnis Manager, BSHELL
1/91	14,80	Hülsi: Eierlauf, Bowly, Notizen, Adressfix, Fläche
4/91	14,80	KNOBELN-GENERAL, Computer-Glücksrad/, Playing, Roboter Jagd, China Horoskop, Letter Maker
5/91	14,80	Pluck, Adventure of Link, Cleaner, Krypto, Doshelp
6/91	19,80	VIRSCAN, Sternchen, Labyrinth, HOOKER, KRYPTOGRAMM, Die D-E-R Hitparade

SOFT TIME

2/90	19,80	BRICKS, GRAND SLAM TENNIS, Das Super VGA-Game BANANOID
3/90	19,80	POSSESSOR, MOVING PUZZLE, POKER-AUTOMAT, VGA-GAME ROBOTS
4/90	19,80	PYTHON, DIKTATOR, TRISK, CONNECT-4, Variante von 4 GEWINNT
5/90	19,80	PYTHON 2. Teil, SPACE FLIGHT, Spielauflösung für PYTHON 1. Teil
6/90	19,80	MAGIC WALLS, MOUSETRAP, THE LAST BATTLE OF IGAMENON, Spielauflösung zu PYTHON 2. Teil
1/91	19,80	FÖRMCHEN, BOMBER-BOY, BALLSPIEL, AUTORENNBAHN
2/91	19,80	STEUER 1990, GHOST, TEUFELSFAHRT, YATZY
3/91	19,80	TRABBI, KALAHA, POPCORN, QUADRALIEN
4/91	19,80	MTR-Musik-Titel-Register, CASTLE-MASTER, 3 MINI-SPIELE, AdLib-SONGS

DER SPEZIAL

1/89	9,80	ROBOTRON, QBERT, CALCO, DRAGONS, FLIGHT & Spiellösungen
2/91	9,80	GAME OF ROBOT, GABATA, SPACEMAN, PATIENCE & Spiellösungen

DISC WIZARD

1/91	19,80	TRIADE, PC-MARIO, ROBO MAN, AdLib-Sounds
2/91	19,80	COMMANDER KEEN, STUD-POKER, CLABBERJASS, SUPERMAXIT, FRAC

Bitte Bestellkarten in der Heftmitte verwenden.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm, Telefon 0731 / 3 76 39,
Bestell-Fax 0731 / 3 76 30, Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39, Schweiz 0049-731-3 76 39

D-E-R SPEZIAL 2/91

Spannung ... Action ... Tüfteleien ... Die Welt der Abenteuer ist groß. Und für jeden halten die großen, kommerziellen Vertreter dieses Spielgenres die richtigen Fantasiewellen bereit. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind und das Spriteleben schon wieder seinen letzten Atem ausgehaucht hat!
Hier hilft Ihnen der **D-E-R SPEZIAL**. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen, und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.



SOFTWARE

Irland von der anderen Seite

Datenbank über die irische Elektronik und Softwareindustrie

Aussagekräftige Informationen über die Produkte und Technologien von 369 irischen Elektronik- und Softwareunternehmen sowie deren Zulieferer enthält die Datenbank „CONNECT Ireland", die die Irische Außenhandelsstelle erstmals auf der CeBIT 1991 in Hannover präsentierte. Die 1,4 MByte große Datenbank ist auf allen IBM PC's mit Festplatte und 640 K Hauptspeicher installierbar. Sie befindet sich auf 5 1/4" oder 3,5" Disketten und wird in Deutschland an qualifizierte Einkäufer kostenlos abgegeben.

Um eine möglichst komfortable Suche nach bestimmten Daten zu ermöglichen, ist die Datensammlung in sechs Verzeichnisse aufgeteilt: Computer-Hardware, Elektronik-Komponenten und Produkte, Prozeßsteuerung und -überwachung, für die Sicherheit relevante Produkte, Software und Dienstleistungen sowie Telekommunikation.
Die in einem Datensatz von „CONNECT Ireland" abgelegten Informationen beanspruchen in herkömmlicher Form den Platz von vier einzeilig beschriebenen Seiten im Format DIN A4.
Potentielle Kunden irischer Elektronik- und Softwareunternehmen haben mit „CONNECT Ireland" die Möglichkeit, von Ihrem eigenen Standort aus weltweit schnell und anschaulich auf wichtige Daten dieser Firmen zuzugreifen. Die Datenbank ist in erster Linie auf die Bedürfnisse von Einkäufern und Design-Ingenieuren zugeschnitten und versorgt diese mit Informationen, die in gedruckter Form fünf oder sechs umfangreiche Kataloge füllen würden. Benutzer der Datensammlung können sich schnell von der hohen Qualität der in Irland gefertigten Software- und Computerprodukte überzeugen und werden aufgrund des eingebauten Brief- und Fax-Generators zur Kontaktaufnahme mit irischen Unternehmen ermuntert.
Kopien der Datenbank sind bereits bei Unisys, IBM, Compaq, Honeywell und Hewlett Packard in Schottland installiert. Eine weitere Version läuft bei Mitsubishi in Tokyo.
Die gute Akzeptanz von „CONNECT Ireland" führen die Initiatoren der Datenbank auf deren Bedienerfreundlichkeit, ihre hohe Suchgeschwindigkeit sowie den vier implementierten, extrem leistungsfähigen Suchmechanismen zurück, mit denen Anwender auf verschiedene Arten die Datensammlung interaktiv auf Schlüsselbegriffe durchsuchen können. Als Suchkriterium sind Produktkategorien, Firmennamen, Handelsbezeichnungen oder beliebige Textstellen definiert. Den Entwicklern der Datenbank ist es damit gelungen, potentielle Kunden irischer Unternehmen möglichst viele Informationen über diese auf eine sehr anschauliche und kompakte Weise in die Hand zu geben.

Kontakt:
Irische Außenhandelsstelle,
Jacobistraße 3,
W- 4000 Düsseldorf 1,
Telefon (0211) 353951,
Telefax (0211) 161521

Blau-Weiße Zahlenaufbereitung

Windows-Finanzbuchhaltungsprogramm aus Bayern

Klingt erstmal kompliziert - Kassenbuch, Journal, Umsatzsteuervoranmeldungen, Kontoauszüge, Summen- und Saldenlisten, betriebswirtschaftliche Auswertungen, Gewinn- und Verlustrechnungen, Bilanzen, Hauptabschlußübersicht, Mandantenstammdaten, Adreß- und Telefonlisten, Etiketten und OP-Listen - ist aber ganz einfach.

Die Firma Bavaria-Soft in Ottobrunn bietet mit BS-FIBU ein Finanzbuchhaltungspaket, das unter Windows arbeitet. BS_Fibu ist ein Programm aus der modular aufgebauten BS-Windows Serie. Alle Programme sind untereinander integriert und haben diverse Schnittstellen zu externen Programmen.

BS-FIBU arbeitet mit DDE-Unterstützung für andere Windows-Programme wie z. B. EXCEL. Die Menüstrukturen sind nicht hierarchisch, alle Funktionen können parallel aufgerufen und bearbeitet werden. Ein integrierter Listengenerator macht in Verbindung mit einem Postscript-Laserdrucker „Business-Publishing" möglich. Spezialpapier oder teure vorgedruckte Formulare sind nicht mehr nötig, es genügen ganz normales Einzelblatt- oder Endlospapier.
Das Programm ist an den Richtlinien der GoB und GoS orientiert und berücksichtigt das Bilanzrichtliniengesetzt vom 1.1.86. Es ist mandanten- und mehrfirmenfähig und kann optional Daten aus fremden Programmen übernehmen. Es enthält alle Standardfunktionen wie Kontenrahmen, Offene-Posten-Verwaltung, Mahnwesen, usw. BS-FIBU übernimmt die Steuerverprobung bei der USt.-Voranmeldung, prüft automatisch unberechtigten Skontoabzug und optimiert das Zahlungswesen bei den Banken. Der Leistungsumfang von BS-FIBU entspricht Finanzbuchhaltungen von Groß- und MDT-Computeranlagen.
Mit Windows wird das Textverarbeitungsprogramm MS-Write mitgeliefert. BS-FIBU ist außerdem durch folgende Zusatzmodule erweiterbar: Paßwortschutz nach den Anforderungen des Bundesdatenschutzgesetzes, Disketten-Clearing-Verfahren, Netzwerkfähigkeit.

Kontakt:
Bavaria-Soft,
Otto-Hahn-Straße 25,
W- 8012 Ottobrunn bei München,
Telefon (089) 6097838

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SPI12
Asteroid, Automata (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.

SPI13
Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.

SPI15
Dungeons & Dragons, das Spiel!

SPI17
Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.

SPI24
Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.

SPI25
Scrabble, Checkers, Aldo – 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.

SPI30
Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.

SPI31
Castle, ein super Abenteuerspiel.

SPI34
Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.

SPI36
Pacgirl & Pacman.

SPI43
Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.

SPI45
Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.

SPI47
B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.

SPI57
Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA

SPI60
Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.

SPI61
Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.

SPI62
Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.

SPI66
Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)

SPI69
Golden Wombat of Destiny. Für CGA & EGA.

SPI75
Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.

SPI77
Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.

SPI84
CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Neue PD- und Sharewareprogramme

Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihen PD SPI & SNE kosten je DM 10,–. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Lieferungen möglich gegen Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (plus DM 3,– Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,– und DM 5,– (BRD) und DM 12,– (Ausland) Versandkosten. Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,–/sFr. 1,–. Schüler und Studenten erhalten einen Kundenrabatt von 30 Prozent, sofern diese eine Kopie ihres gültigen Schüler- oder Studentenausweises der Bestellung beilegen. Es gelten unsere allgemeinen Lieferbedingungen.

PD1062 LHARC 2.05
Die neueste Version des super Komprimierers. Tests bei uns erzielten Verbesserungen von 10 – 20 %.

PD1063 PKXARC 3.5
Auch eine neue Version eines sehr guten Komprimierprogrammes. Dieses Programm läßt keine Wünsche offen und sorgt dafür, daß Ihre Platzprobleme eine Ende haben.

PD1064 TREEVIEW 1.1
Dieses Programm ist wirklich eine sehr gute Benutzeroberfläche nach der Machart von PC-Tools. Es bietet eine große Zahl an File Management Utilities an wie z. B. Sortieren nach Namen, Extension, Datum oder Größe des Files. Sämtliche Attribute setzen. Nich zuletzt können mehrere Fenster geöffnet werden und damit verschiedene Verzeichnisse fast gleichzeitig bearbeitet werden.

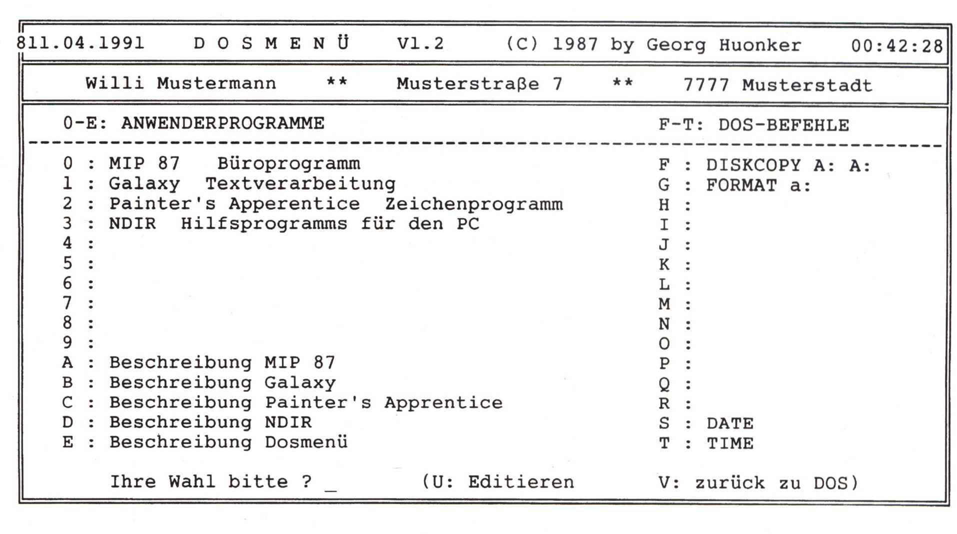
PD1065 DISKOPI
Sehr guter Ersatz für den DOS DISKCOPY-Befehl. Mehrere Kopien können erstellt werden, ohne das die Quelldiskette mehrmals eingelesen werden muß. Automatische Erkennung aller DOS-Formate von 160 KByte einseitig doppelte Dichte bis max. 1.44 MByte doppelseitige hohe Dichte. Automatische Anpassung bei Multiformat-Laufwerken in AT-Computern und volle Unterstützung derselben. Formatierung wird automatisch zugeschaltet, wenn es nötig ist. Lesen und schreiben von ganzen Spuren, d. h. maximal möglicher Durchsatz. Leichte und sichere Bedienung.

PD1066 DISKORDNUNG 2.0
Diese Diskette besteht aus zwei Programmen. DATEIKAT.EXE dient zum Einlesen und Katalogisieren von Disketten. Dabei wird von jeder Datei folgendes von der Diskette gelesen: Das Disketten-Label, das Subdirectory, der Dateiname und die Dateierweiterung, sowie die Dateilänge. Ein Oberbegriff und eine 40 Zeichen lange Beschreibung können auf Wunsch zu jeder Datei eingetragen werden. DIRCOVER.EXE dient zum Einlesen von Disketten-Directories einschließlich 2 Subdirectoriesebenen und anschließendem Ausdruck in Schmalschrift, damit nach entsprechenden Scherenschnitt der Ausdruck in bzw. auf die Diskettentasche paßt. Alle Diskettenformate.

PD1067 PSM KABEL 1.01
Mit diesem Programm können Sie sich eine Übersicht verschaffen, über die verschiedenen Anschlußbelegungen von einigen Kabelarten. Nach der Wahl der Kabelart, erscheint die grafiscne Darstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, 1. eine Erläuterung zu diesem Kabel zu bekommen und 2. um sich die Lauferei zwischen Lötkolben und dem Bildschirm ersparen zu können, lassen Sie sich einfach die Anschlußbelegung mit PIN-Beschreibung ausdrucken. Ein Drucktest über die jeweilige Schnittstelle (Parallel = LPT1: bis LPT4: und Seriell = COM1: bis COM8: ist auch möglich.

PD1068 UTA & MAGISTER
Mathematik Lernund Übungsprogramme. UTA = Termumformung & MAGISTER = Äquivalenzumformung und Lösen von Gleichungen. Die Programme UTA und MAGISTER simulieren einen geduldigen Nachhilfelehrer der seinem Schüler „über die Schulter sieht", bei auftretenden Fehlern eingreift und in der Lage ist, Tips und Hilfen zu geben. In besonders schwierigen Situationen wird auch einmal ein Teilschritt vorgerechnet. Es wird so das individuelle Lernen unterstützt. Die Programme sind auch zur methodischen Bereicherung von Übungsphasen im Mathematikunterricht der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 10) einsetzbar. Bereitbar sind alle Gleichungen und Terme die Konstanten, Variablen (Parameter) und Funktionsaufrufe (sin, cos, tan, sqr, exp und ln) enthalten.

Software aus dem Simon-Verlag

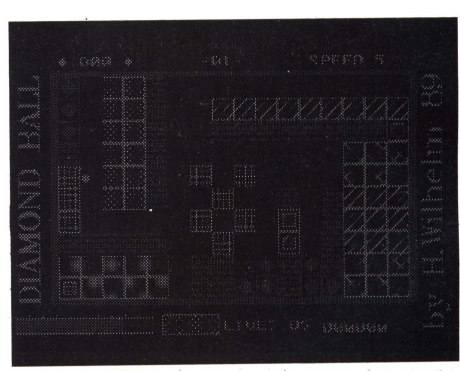


BÜRO Paket 1
Das Büropaket für den täglichen Bedarf!
5 Superprogramme auf sechs Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

* Galaxy Textverarbeitung
* MIP 87 Büroprogramm
* NDIR Utilitie
* Painter's Apprentice Zeichenprogramm
* Dosmenü Benutzeroberfläche

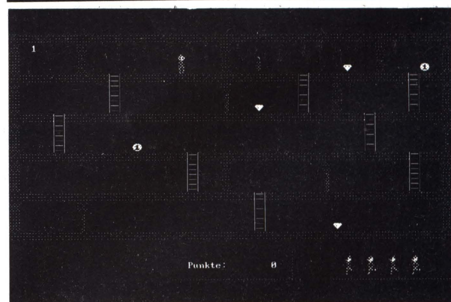
Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PD- und Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles enthält, was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm.
Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. Alles zusammen erhalten Sie für **DM 49,–** (3,5 " = DM 59,–) **unter der Bestellummer: Büro 1**

Diamond Ball II



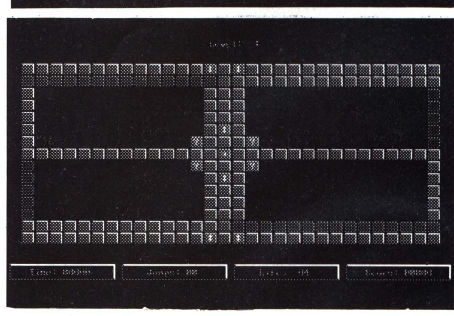
Das Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer's noch nicht kennt, sollte es sich unbedingt besorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen stundenlangen Spielspaß.
Inkl. Leveleditor und 50 spielbaren Levels.
Alle Karten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 420

Escape from Maze Castle



Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, müssen Sie schnell und gewitzt sein, denn sonst gibt es kein Entkommen. Testen Sie es.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 450

Bricks



Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber! Ein falscher Schritt, und es ist aus! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt, wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 460

BESTELLUNGEN

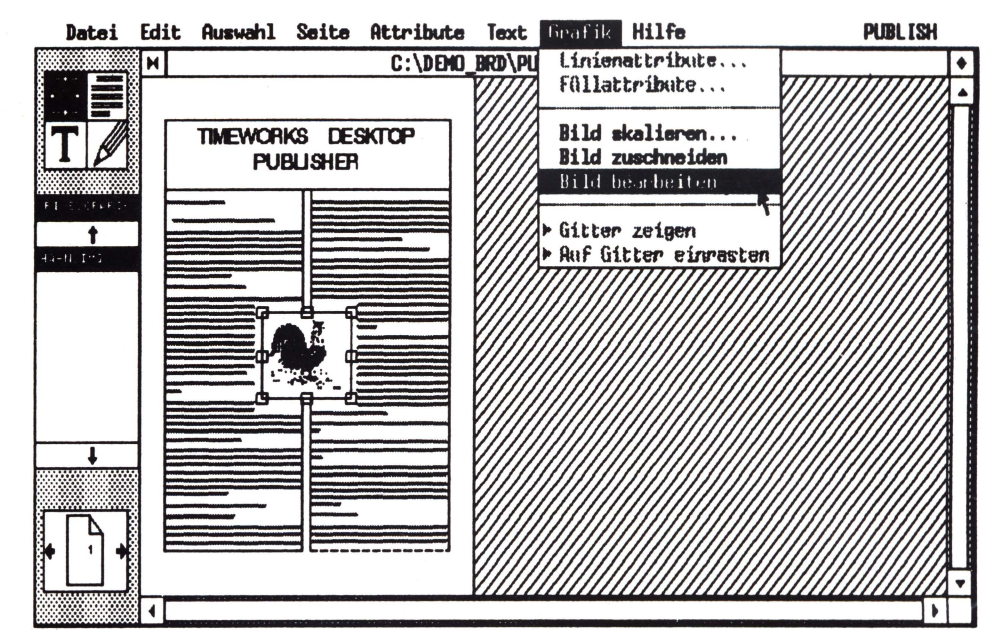
Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm.
Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

Und jetzt kommt der Hammer!

Alle, die ohne diese Spiele nicht mehr leben können und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zweien. Also, am besten sofort zuschlagen, denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70 (Best.-Nr. K 470). Na, wenn das nichts ist?



Kostenlose Prüfversion von Timeworks DTP



Um allen DTP Interessierten Gelegenheit zu geben, sich mit Desktop Publishing vertraut zu machen, bietet die SchneiderData GmbH in Freising eine kostenlose Prüfversion des bekannten Publishers "Timeworks" an.

Die Prüfversion beinhaltet bis auf die Druckmöglichkeit den vollen Leistungsumfang der neuesten Timeworks Version 1.2. Sie wird zusammen mit einer kurzen ANleitung verschickt, und ist einfach zu installieren und zu bedienen. Sie kann sowohl im Diskettenformat 5,25" als auch 3,5" angefordert werden.

Kontakt:
SchneiderData GmbH,
Frau Monika Schuhbauer,
Liebigstraße 11,
W- 8050 Freising,
Telefon (08161) 92877,
Telefax (08161) 12673

ABO

Natürlich können Sie den DISC-EDV-REPORT auch abonnieren. Das Abonnement kostet für zwölf Ausgaben DM 150,– inkl. Porto und Verpackung. Sie erhalten regelmäßig Ihre Zeitschrift und natürlich die dazugehörige Software. Das Abo verlängert sich jeweils um weitere zwölf Ausgaben, wenn Sie nicht spätestens acht Wochen vor Ablauf gekündigt haben. Zahlungsweise: Sie können das Abo direkt bei Ihrer Bestellung per Scheck bezahlen. Ansonsten senden wir Ihnen die erste Ausgabe per Nachnahme (+ 3 DM) zu und ziehen so die Gebühren für jeweils ein Jahr ein. Wenn Sie den DISC-EDV-REPORT beziehen möchten, können Sie unsere Antwortkarte ausgefüllt an uns senden. Bitte Absender, Datum und Unterschrift nicht vergessen.



Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 38, Telefax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus Österreich: 060 / 731 / 3 76 38 · Schweiz: 00 49 / 731 / 3 76 38

VENUS - professionelles Informationssystem für die PC/LAN-Welt

Nach umfangreichen Tests in Pilotprojekten bei Unternehmen wie Ogilvy & Mather beginnt die real-time systems GmbH mit der Markteinführung ihres branchenneutralen Informationssystems VENUS.

Mit VENUS können alle Vertriebs- und Marketingdaten individuell strukturiert unternehmensweit in umfangreichen PC-Netzen verwaltet, bearbeitet und Mailing- und Telefonmarketingaktivitäten mit vielfältigen Selektionskriterien durchgeführt werden. Ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem ermöglicht den Einsatz in allen Hierarchieebenen eines Unternehmens. VENUS richtig eingesetzt sorgt für klare Begriffsdefinitionen, reduziert die Aktenhaltung und erhöht deutlich die Transparenz und das Leistungspotential bei den Benutzern.

Zielgruppen für den Einsatz von VENUS sind alle Unternehmen der Investitionsgüterbranche, Dienstleistungsbetriebe, Public Relations- und Werbeagenturen. VENUS ist ein hervorragendes Instrument gleichermaßen für die Geschäftsleitung wie auch für die Bereiche Vertrieb, Marketing und Verkauf.

VENUS verfügt über Mechanismen bei der Datei- und Satzbearbeitung, die den Komfort üblicher PC-Standard-Software übersteigen. VENUS arbeitet nach dem 2-Phasen-Sperrmodell, so daß echtes Multitasking in großen Netzen erfolgen kann.

Begriffe lassen sich mühelos vom Anwender umdefinieren und VENUS sorgt automatisch für das Update aller davon betroffenen Informationen. Die fensterorientierte Benutzeroberfläche sowie eine kontext-sensitive Hilfefunktion machen VENUS so benutzerfreundlich, daß nach kurzer Einweisung jeder Mitarbeiter produktiv damit arbeiten kann.

Hintergrundinformationen zu VENUS

Dieses Programm ist für professionelle Vertriebs- und Marketingaktionen geeignet. Es kann völlig branchenneutral eingesetzt werden für die Neukundenaquisition, die Kundenbetreuung im Innen- und Außendienst, Direkt- und Telefonmarketing, gezielte Werbeaktionen, umfangreiche Verteilersysteme, die Öffentlichkeitsarbeit und Verkaufsaktivitäten aller Art.

Es können Firmendaten, Ansprechspartnerdaten, Zahlungskonditionen, Umsätze und Kontakte strukturiert verwaltet und analysiert werden.

Durch die individuell gestaltbare Datenstruktur ist VENUS ein geeignetes System zur Pflege und Analyse der unterschiedlichsten Adressdaten. Zum Lieferumfang gehört ein Verzeichnis aller Orte mit Postleitzahlen und Kfz.-Kennzeichen in Deutschland mit umfangreichen Suchfunktionen.

Die Hardware begrenzt die Datenmenge

Die von VENUS verwaltete Datenmenge wird nur durch die Kapazität des Massenspeichers begrenzt. Zu jeder Kontaktadresse kann eine beliebige Anzahl von Kontakten als Freitext in einer Länge von jeweils 30 DIN A4-Seiten abgelegt werden.

Dabei kann es sich um Informationen wie Notizen, Angebote, Absprachen und andere Formen des Kontaktes handeln. Alle Kontakte können mit einem Wiedervorlagedatum versehen werden. In einem Netzwerk kann der Kontakt für einen anderen Benutzer auf Wiedervorlage gelegt werden. Die Wiedervorlage wird in einer eigenen Wiedervorlageliste bearbeitet und kann nach verschiedenen Kriterien wie Zeitraum, Kontaktart oder Benutzer selektiert werden.

Zu jeder Adresse und zu jedem Ansprechspartner können unstrukturierte Informationen in Form von Freitext verwaltet werden. Im Rahmen einer Volltextsuche können diese Daten gesucht und analysiert werden.

Telefonmarketing einschließlich der Bearbeitung aller Informationen erfolgt komplett am Bildschirm.

Alle für Auswertungen relevanten Informationen werden über frei definierbare Begriffe zugewiesen. Begriffe sind Gruppe/Modell, Positions-, Abteilungs-, Kontaktart und Suchbegriff. Verfälschte Auswertungen und Statistiken durch fehlerhafte Schreibweise werden von VENUS ausgeschlossen.

Einmal definierte Begriffe können jederzeit ohne Verlust der Integrität der Daten geändert oder gelöscht werden. VENUS überarbeitet automatisch den gesamten Datenbestand und korrigiert die bestehende Struktur.

Mehrsprachig innerhalb einer vernetzten Struktur

Innerhalb einer Installation können die Anwender in verschiedenen Fremdsprachen arbeiten. Die Menü- und Maskenführung erfolgen in der jeweils eingestellten Sprache.

VENUS wurde speziell für den Einsatz in Netzwerken entwickelt. VENUS gewährleistet, daß mehrere Benutzer zur gleichen Zeit den gleichen Datensatz bearbeiten können.

Der Zugriff auf jeden Menüpunkt und jeden Datensatz kann mit einem individuellen Zugriffsschutz versehen werden. In VENUS sind sieben Ebenen des Zugriffsschutzes möglich.

Alle in VENUS vorhandenen Daten können im dBASE-, ASCII- oder Comma Delimited-Format exportiert werden. Um schnell und komfortabel ansprechend aussehende Listen zu er-



stellen, können Firmen- und Ansprechspartner im PageMaker- oder Ventura Publisher-Format exportiert werden. Für formgerechte Serienbriefe werden Steuerdateien für MS-Word, MS-Word für Windows und WordPerfect generiert.

Für Außendienstmitarbeiter stehen Schnittstellen zu den Pocket-Computern CASIO, Sharp IQ 7000 und Atari Portfolio zur Verfügung.

Bei Verwendung einer Telefaxkarte können alle Kontakte per Knopfdruck als Fax versendet werden, wobei eine automatische Protokollierung erfolgt.

Hard- und Softwarevoraussetzungen

Voraussetzung für den Einsatz von VENUS ist MS-DOS ab Release 3.3., für den Netzwerkeinsatz Novell Netware ab Release 2.12. VENUS läuft auf allen PC's des Industriestandards und den IM PS/2-Systemen mit 640 KB und einer Festplatte ab 20 MB.

Kontakt:
real-time systems GmbH,
Anne-Frank-Straße 10,
W- 8754 Großostheim 2,
Telefon (06026) 6650,
Telefax (06026) 6656

Prismafax für PC's und Netzwerke

Die Plandata Software und Beratung GmbH hat ihre Produktpalette um eine weitere Innovation bereichert: Prismafax, bestehend aus einer extrem leistungsfähigen Faxkarte, entsprechender Software und dem Prismafax-Modul, optimiert beim Versenden von Fax-Dokumenten die Ausgabequalität sowie den Bedienerkomfort.

Durch die Möglichkeit, HP-Laserjet II/III-Format in Faxformat Gruppe III zu konvertieren, sind erstmals die skalierbaren Fonts der HP-Laserjet III (Univers/CG-Times) mit allen Textattributen auch für Faxdokumente voll nutzbar.

Darüber hinaus unterstützt Prismafax die Einbindung von Grafiken und den Faxversand im Querformat.

Der Einsatz der postzugelassenen und mit einem eigenen Prozessor ausgestatteten Faxkarte (Z8) ist nur ein Beispiel für die konsequente Umsetzung des Anspruchs der Bedienerfreundlichkeit. Durch die sich daraus ergebende Unabhängigkeit von der CPU ist der Versand von Fax-Dokumenten im Hintergrund möglich. Die Formatierung und Versendung kann direkt aus der Textverarbeitung über ein mitgeliefertes Makro initiiert werden. Kontinuierliches Arbeiten ohne störende Unterbrechungen ist gewährleistet, zudem senkt diese Einrichtung Kosten.

Das mitgelieferte Makro "Fax" übernimmt benutzerfreundlich nach der Eingabe eines Textes die komplette Abwicklung eines Gruppe III Faxdokumentes. Der Anwender ist von der erneuten Erstellung einer der verschiedenen Übertragungsgeschwindigkeiten ebenso befreit wie von der Überprüfung der Parameter, wie zum Beispiel Versanddatum, Versandzeit und Rundsendungen.

Einsatz in Netzwerken

Die Stärken der Fax-Karte überzeugen ebenso im Netzwerkbereich: Auf den Arbeitsstationen werden keine residenten Treiber benötigt, der Arbeitsspeicher wird nicht vermindert. Da die Versendung vom Faxserver beziehungsweise vom Netzwerkrechner aus erfolgt, treten zudem keine Performanceverluste auf.

Weiterer Bestandteil des Paketes ist das Prismafax-Modul, welches in der Lage ist, HP Laserjet II- und III-kompatible Dokumente so umzuwandeln, daß sie von der Faxkarte als solche versendet werden können. Das Prismafax-Modul stellt sicher, daß alle versendeten Dokumente beim Empfänger so aussehen, wie sie erstellt wurden. Dies garantiert auch die entsprechende Ausgabe skalierbarer Fonts und eingefügter Grafiken.

Der Benutzer erhält Informationen darüber, ob das Fax fehlerfrei beim Empfänger angekommen ist. Die Mitteilung erscheint einfach über die Funktion "elektronische Post" in Prismafax.

Die Ansicht empfangener Faxe auf dem Bildschirm beziehungsweise der Ausdruck auf einem angeschlossenen Drucker ist ebenfalls mühelos per Makro-Aktivierung möglich.

Kontakt:
PLANDATA Software und Beratung GmbH,
Emil-Hoffmann-Straße 1 a,
W- 5000 Köln 50,
Telefon (02236) 68095,
Telefax (02236) 67995-98

Lotus 1-2-3 setzt auf Multi-Plattform-Umgebung

Trotz verschiedener Prognosen über zukünftige Entwicklungen des EDV-Marktes sind sich Branchen-Insider in folgendem Punkt einig: Stärker als zuvor werden Rechnersysteme in Unternehmen in Netzwerke eingebunden, das heißt, das "Personal Computing" einzelner Anwender wird sich zunehmend zum "International Computing" von Anwendergruppen entwickeln. Die kommenden Veränderungen des europäischen Binnenmarktes sowie die steigende Internationalisierung der Unternehmen treiben diese Entwicklung zusätzlich voran.

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Die konsequente Ausnutzung von Wettbewerbsvorteilen durch die schnelle Bereitstellung konsolidierter, vermehrt dezentraler Unternehmensdaten und damit die gezielte Unterstützung von Managemententscheidungen wird ein maßgeblicher Erfolgsfaktor. Gleiches gilt für die Sicherstellung bereits getätigter Investitionen in Hard- und Softwarelösungen sowie die Aus- und Fortbildung der Anwender. Entscheidungen über Neuanschaffungen, insbesondere von Softwarelösungen, werden sich künftig am Grad ihrer Integrierbarkeit in bestehende, oft heterogene Systemumgebungen messen lassen müssen und erhalten so eine verstärkt strategische Bedeutung.

Die Lotus-Strategie

Um den Anforderungen dieses Marktes gerecht zu werden, hat Lotus schon 1988 damit begonnen, sein bereits 10 Millionen mal verkauftes Tabellenkalkulationsprogramm Lotus 1-2-3 für den Einsatz auf weitere Rechnerplattformen vorzubereiten. Dieser Schritt war und ist ein Teil einer klar definierten, mehrstufigen Produktstrategie für die 90er Jahre. Sie verfolgt das Ziel, dem Anwender ein leistungsstarkes Produkt zur unternehmensweiten Entscheidungsunterstützung anzubieten, das unter allen wichtigen Betriebssystemen eingesetzt werden kann und gleichzeitig den Zugriff auf alle bedeutenden Datenbanksysteme erlaubt. Als Ergebnis der ersten Phase dieses Entwicklungsprozesses sind heute neben den DOS-Versionen von Lotus 1-2-3 folgende Programme verfügbar:

1-2-3/G für OS/2, 1-2-3 für UNIX/System V, 1-2-3 für VAX/VMS, 1-2-3 für All-IN-1, 1-2-3/M für IBM/370-Systeme unter MVS und VM und 1-2-3 für Sun.

Alle Versionen sind dabei mehr als nur das Ergebnis einer einfachen Portierung. Vielmehr kann jeder Benutzer auf eine Reihe zusätzlicher Leistungsmerkmale zugreifen, die ihm auf dem PC bislang nicht zur Verfügung standen.

Umfassende Netzwerkfähigkeit

Durch die Einbindung in leistungsfähige Netzwerkarchitekturen (DECnet, SUN-FNS) und Produkte wie beispielsweise PCSA von Digital Equipment oder die mit Lotus 1-2-3/M ausgelieferte "Spreadsheet Connection" ist dem PC-Anwender ein transparenter, unternehmensweiter Austausch von Daten und Makros mit Server- oder Host-Systemen im Netzwerk möglich.

Die Verwendung spezieller Datenbank-Treiber (DataLens-Treiber) erlaubt bei entsprechender Autorisierung des Anwenders sowie ohne zusätzliche Datenbankkenntnisse den direkten Zugriff von 1-2-3 auf zentrale Datenbanken wie etwa VAX/RDB; Oracle, Ingres, DB2 oder SQL/DS. Sämtliche Schutzmechanismen gegen unberechtigten Datenzugriff bleiben dabei vollständig erhalten.

Der Einsatz von Lotus 1-2-3 auf PCs bedeutete bislang für Anwender und Systembetreuer klare Einschränkungen hinsichtlich des Datenvolumens sowie der Ausbaufähigkeit der Systeme. Die jetzt verfügbaren Versionen von Lotus 1-2-3 für leistungsstarke, vernetzbare Workstations oder Multiuser-Systeme heben technische Barrieren dieser Art vollständig auf.

Viele Unternehmen arbeiten bereits seit Jahren mit den PC-Versionen von Lotus und haben hierfür nicht unerheblich in Hardware sowie Aus- und Weiterbildung der Mitarbeiter investiert. Durch die Verwendung identischer Funktionen, Makros sowie Menü-und Datenstrukturen auf unterschiedlichen Rechnersystemen können die einmal erworbenen Produktkenntnisse mit geringem Aufwand auch auf anderen Systemumgebungen übertragen werden.

Ausblick auf künftige Entwicklungen

Basierend auf den jetzt verfügbaren Programmen der ersten Entwicklungsstufe werden künftige Versionen von Lotus 1-2-3 eine noch engere Verknüpfung untereinander auf Anwendungsebene gewährleisten - unabhängig von der jeweils eingesetzten Hardware. So wäre es zum Beispiel denkbar, daß ein 1-2-3-Makro eines VAX/VMS-Anwenders auf einem UNIX-Rechner im Netzwerk ausgeführt wird oder umgekehrt. derartige Client-Server-Konzepte werden künftige Entwicklungen im Hause Lotus maßgeblich mitbestimmen.

Kontakt:
Lotus Development GmbH,
Baierbrunner Straße 35,
W- 8000 München 70,
Telefon (089) 785090

High-Tech im Einsatz gegen illegale Exportgeschäfte

Die Garbsener iBS GmbH, ein deutscher Entwickler und Hersteller von optischen Lesesystemen (OCR) hat in Kooperation mit einem dänischen Vertriebspartner ein Ausfuhrkontrollsystem für die dänische Zollbehörde entwickelt, das illegalen Exportgeschäften Einhalt gebieten und Verstöße gegen Embargo-Beschlüsse der Vereinten Nationen feststellen kann.

Mit dem Hochleistungs-Lesesystem GigaRead werden künftig in allen dänischen Zollabfertigungsstellen die Import- und Export-Dokumente automatisch gelesen. Das heißt, die in Formularen enthaltenen Versand- und Produktinformationen werden optisch über einen Scanner erfaßt, mit Hilfe des Garbsener Systems in einen computerlesbaren Text umgewandelt und einem Großrechner überspielt. Dort werden mit Hilfe einer Datenbank die Angaben auf Ausfuhrberechtigung geprüft.

SOFTWARE

Bedingt durch die sekundenschnelle Erfassung, GigaRead kann Texte mit einer Geschwindigkeit von bis zu 1000 Zeichen pro Sekunde lesen, und der automatischen Überprüfung der Ausfuhrpapiere ist es nun erstmals möglich, nicht ausfuhrberechtigte Waren direkt bei der Zollabfertigung zurückzubehalten.

Das erste System dieser Art befindet sich seit September 1990 im Praxistest. Bis Mitte 1991 sollen alle Zolldienststellen Dänemarks mit GigaRead ausgerüstet werden. Die dänische Zollbehörde ist mit diesem Modell Vorreiter und will allen anderen europäischen Zollbehörden diese Lösung hinsichtlich der europäischen Zusammenarbeit in einem Erfahrungsaustausch demonstrieren. Ziel ist, sensible Exporte zu verhindern und deren Kontrolle in der EG zu verbessern.

Kontakt:
iBS Systemvertrieb GmbH,
Carl-Zeiss-Straße 25,
W- 3008 Garbsen 4,
Telefon (05131) 7000-0,
Telefax (05131) 700015

Datamap Agentur

Ab sofort arbeiten die Werbe- und Verlagsgesellschaft "Mister Gutenberg" und die Fachagentur für Hausverwaltung wvo engel mit dem Datenbanksystem "Datamap Agentur". Planung und Liquiditätskontrolle von Werbe-Etats sowie Auftragsverwaltung wollen die beiden Bad Orber Schwesterunternehmen mit diesem modularen Verwaltungssystem für Werbeagenturen und Verlage unter Kontrolle halten. Das Produkt ist für DOS und Apple Macintosh erhältlich.

Neben dem Grundpaket, daß Adressverwaltung, Projektplanung mit Kalkulation und Auftragsplanung, Leistungsverzeichnis, Checklisten, Terminplanung und -überwachung, Zeiterfassung und eine Textverarbeitung für individual- und Serienbriefe bewältigt, bietet der Hersteller 120 Module an, die er auf Wunsch speziell für den Kunden umfunktioniert. Rund drei Monate hat der Betreuer der Data Management aus Zell programmiert, um die vier Module Anzeigen-Auftragsverwaltung, Verwaltung von Zeitschriftentiteln, Anzeigenpreisen und - formaten, Buchhaltung und Personaldaten für die Orber Unternehmen aufzubereiten.

Der jeweilige Benutzer hat an seinem Arbeitsplatz nur Zugriff auf den Funktionsbereich, den er benötigt. So kann sich beispielsweise jeder Mitarbeiter in die Terminplanung einschalten, nicht aber in die Kalkulation. Attraktiv für "Mister Gutenberg" und die wvo engel ist vor allem die Ausbaufähigkeit des Systems - sowohl inhaltlich als auch in Hinblick auf die angeschlossenen Arbeitsplätze. Das 35köpfige Team kann bei gleichem Verwaltungssystem noch gut weitere 100 Kollegen in den Kreis aufnehmen.

Kontakt:
"Mister Gutenberg",
Werbe- und Verlags GmbH,
Am Aubach 36,
W- 6482 Bad Orb,
Telefon (06052) 807-502,
Telefax (06052) 807-260

Ausgebaggert Softwarelösung für den Technischen Handel

Wenn bei der Firma Baum das Telefon klingelt, weil die Firma Becker & Co unbedingt - und unbedingt sofort - eine Ersatz-Benzinpumpe für ihren defekten Bagger braucht, genügt für den Werkstattmeister Schulz ein Knopfdruck. Denn damit hat er die komplette Maschinenakte für jede verkaufte oder reparierte Baumaschine vor sich auf dem Bildschirm. Von der Motornummer bis zum Inspektionstermin kann er auf einen Blick die Ausstattung der Maschine erkennen und so das richtige Ersatzteil beschaffen.

Per Bildschirm weiß er auch automatisch, ob er die benötigte Benzinpumpe bei sich in Westerkappeln auf dem Lager hat oder ob er sie von den Kollegen in Bielefeld anfordern muß. Damit bei Becker & Co morgen wieder gebaggert werden kann.

Software speziell für den Baumaschinenmarkt kommt von der Firma Datec in Lingen. DS/PROTEC ist eine Branchenlösung für den Technischen Handel und die Instandsetzung. Das Programmpaket erledigt alle in Handel, Werkstatt und Vertrieb anfallenden Arbeiten.

DS/PROTEC gliedert sich in folgende Funktionsbereiche:

- Tabellenwartung
- Stammdatenverwaltung
- Lagerwirtschaft mit Bestandsführung/-überwachung, Inventur, ABC-Analyse, Preispflege u. a.
- Bestellwesen/Disposition mit automatischem Bestellvorschlag, Bestellüberwachung und -rückmeldung
- Auftragsbearbeitung mit Teilehandel, Maschinenhandel, Kundendienst- und Werkstattabrechnung, Maschinenhistorie
- Vertriebssteuerung mit Wiederbesuchsvorgaben, Aussendungen und Wettbewerbsmaschinenpark
- Mietparkverwaltung
- Zeitdatenerfassung
- Datenfernübertragung

Kontakt:
Datec Datenverarbeitung GmbH,
Langschmidtsweg 36-38,
W- 4450 Lingen/Ems,
Telefon (0591) 53838



Wiederbeschreibbare Optische Speicherplatte im 3 1/2"-Formate

Neben den bekannten wiederbeschreibbaren optischen Speicherplatten im 5 1/4"-Format mit einer Kapazität von 650 MB liefert 3M ab Mitte 1991 auch entsprechende Medien im 3 1/2"-Format.

Diese einseitig zu beschreibenden Speicherplatten besitzen 25 Sektoren und bieten eine Speicherleistung von 128 MegaByte (ca. 50.000 Seiten im DIN-A-4-Format).

3M stellt diese neuen Mediengeneration schon jetzt vor, weil noch im Laufe des Jahres 1991 mit der Einführung von neuen PS/2-Computersystemen durch IBM gerechnet wird, die serienmäßig mit einem 3 1/2"-Formatfaktor-Laufwerk für wiederbeschreibbare Optical Disks bestückt sind. Diese Laufwerke werden dann auch in der Lage sein, 3 1/2"-OROM-Disks (Optical Read Only Memory) zu lesen. Der große Vorteil der optischen Laufwerke gegenüber den bislang für PC's üblichen Festplatten besteht in der höheren Speicherleistung. Da es sich bei den wiederbeschreibbaren Platten um Wechselmedien handelt, die im Gegensatz zu Festplatten ausgetauscht werden können, wenn sie beschrieben sind, läßt sich die Speicherkapazität praktisch unbegrenzt erweitern.

Außerdem bieten sie ein höhere Sicherheit, da das Schreib-/Leseverfahren berührungslos arbeitet und Schäden an Laufwerksköpfen oder Plattenmaterial ausgeschlossen sind.

Kontakt:
3M deutschland GmbH,
Carl-Schurz-Straße 1,
W- 4040 Neuss 1,
Telefon (02101) 14-2457,
Telefax (02101) 14-3470

3D Studio

3D Studio ist die Animations- und Visualisierungssoftware, die die Konstruktion photorealistischer Einzelbilder sowie Computeranimationen auf PCs ermöglicht. Die Liste der Anwendungsgebiete ist nahezu endlos und reicht von Verpackungs-und Industriedesign über Innenausstattung und Architektur, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit, über Medikamente und pharmazeutische Produkte bis hin zu Ablaufplänen und Bühnenausstattungen.

Da 3D Studio eine Ergänzung und kein Ersatz für CAD-Programme sein soll, ist eine durchgängige Datenübertragung gewährleistet. Zweidimensionale Zeichnungen aus AutoCAD und AutoSketch sowie dreidimensionale Modelle aus AutoCAD und AME Objekte (Advanced Modeling Extension) aus der Version 11 lassen sich problemlos per DXF-File in 3D Studio übertragen. Auch Filmrollendateien, die in AutoCAD zur Weiterverarbeitung in AutoShade produziert wurden, können übernommen werden. Der umgekehrte Weg ist ebenfalls möglich.

Die Module

3D Studio besteht aus fünf eigenständigen Tools, die unter einer Bedieneroberfläche funktionieren, die der AutoCAD-Oberfläche sehr ähnlich ist.

Mit dem 2D Shaper werden zweidimensionale Körper erstellt und bearbeitet. Bestehende Formen können als zweidimensionale DXF-Dateien übernommen und beispielsweise verformt, bewegt, rotiert oder skaliert werden.

Der 3D Lofter übernimmt zweidimensionale Formen und baut sie als dreidimensionale Geometrie auf.

Der 3D Editor ermöglicht die Bearbeitung von 3D Objekten. Diesen Objekten können verschiedene Materialeigenschaften zugeordnet werden. Dazu gehören auch Beleuchtungseffekte und Kameraeinstellungen. Durch die Render-Funktion werden die dreidimensionalen Drahtmodelle mit einer photorealistischen Oberfläche "bezogen". Das fertige Bild kann auf dem Bildschirm angezeigt, als Datei abgespeichert oder als Druck oder Dia ausgegeben werden. Speichern ist im GIF-, TARGA- oder TIFF-Format mit wählbarer Auflösung möglich.

Der Materials Editor dient der Erstellung und Bearbeitung von Oberflächen-Materialien. Materialeigenschaften wie Farbe, Glanz und Transparenz können beliebig kombiniert werden, die Objekte können mit Texturen wie Holzmaserung, Stein oder Marmor (auch Bump Mapping) belegt werden. Spezialeffekte und Schattierungsmodelle (Gouraud- und Phong-Shading) stehen ebenfalls zur Verfügung.

Mit dem Keyframer können die erstellten Objekte animiert werden, wobei Bewegungen, Beleuchtungen und Kameraeinstellungen interaktiv gesteuert werden. Es ist sogar möglich, mehrere Animationen miteinander zu verbinden, um komplexere Abläufe zu gestalten. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann jeder einzelne Vorgang mit Hilfe der Preview-Funktion überprüft werden.

Über die ADI-Schnittstelle (Autodesk Device Interface Standard) hat man Zugang zu den meisten CAD-Peripheriegeräten. Die Ausgabe kann auf dem Bildschirm, als Ausdruck auf Papier, als Overhead-Folie, als Dia, als CAD-Entwurf oder als Video erfolgen. Für die Video-Ausgabe ist ein Standbildre-

korder erforderlich, der über einen speziellen Kontroller (Diaquest-Board, exklusiv bei Techex) direkt vom Programm gesteuert wird.

Mindestkonfiguration

3D Studio erfordert einen PC 386/486 mit DOS 3.3 oder höher oder kompatiblem, eine TARGA+ oder VISTA Videografikkarte, mindestens 3 MB RAM, einen 387 oder Weitek Mathematikprozessor, ein Grafiktablett (Kurta) wird empfohlen.

Kontakt:
TECHEX Computer + Grafik Vertriebs GmbH,
Eschenstraße 64,
W- 8028 Taufkirchen,
Telefon (089) 612001-0
Telefax (089) 6127533

4HE Labor-AT

In der Praxis, sei es im Labor oder im Prüffeld, werden verstärkt Arbeitsplätze mit 19"-Einschubmöglichkeiten eingesetzt. Deshalb liegt es nahe, den an solchen Arbeitsplätzen oft benötigten Personal-Computer in diese Schubfächer/Gestelle zu integrieren.

Die meisten, für diese Einbauweise geeigneten 19"-Industrie-PC's sind jedoch, aufgrund ihrer erhöhten Schutzmaßnahmen, für diesen Arbeitsbereich zu teuer. Also hilft sich der Anwender selbst, indem er Einlegeböden oder andere teilweise waghalsige Konstruktionen anfertigt, um seinen Tisch-PC doch noch in den Arbeitsplatz einzubauen.

Speziell für den Einsatz in nicht belasteter (Schmutz, Wasser und Vibration) Umgebung wurde von cd electronic eine funktionale, formschöne und solide Lösung entwickelt. Eine Einschubwanne mit Versteifung und 19"/4HE Frontplatte, die ein Standard-PC-Gehäuse aufnimmt. Das verwendete Gehäuse hat von vorne angebrachte Bedienelemente und kann drei sichtbare 5,25"-Laufwerke, ein 3,5"-Floppylaufwerk und eine verdeckte 3,5" Festplatte aufnehmen. Der Gehäusedeckel läßt sich servicefreundlich, ohne Demontage der Einschubwanne, abnehmen. Um nun aus dieser Mechanik einen Personal-Computer aufzubauen, können alle gängigen Grundplatinen vom XT (8088) über AT (80286) bis zum 80486 eingesetzt werden.

Der maximale Arbeitsspeicher und die Taktrate werden vom einzusetzenden Motherboard bestimmt. Der Aufbau kann sowohl modular (passives Motherboard/Backplane), als auch mit einem Aktiven-Motherboard erfolgen. Es stehen 8 Steckplätze für Erweiterungskarten zur Verfügung. Lange Erweiterungskarten für messtechnische Anwendungen werden zwangsgeführt. Durch die Einbautiefe von 410mm ist der Einsatz im Schwenkrahmen möglich.

Einsatzmöglichkeiten für diesen Rechner finden sich zum Beispiel in den Bereichen Prozeßvisualisierung, Qualitätssicherung und Leitwarten, oder überall dort wo besondere Schutzmaßnahmen nicht unbedingt erforderlich sind.

Kontakt:
cd electronic,
Wiesenweg 6,
W- 6120 Michelstadt,
Telefon (06061) 73353,
Telefax (06061) 73453



Neue PD- und Sharewareprogramme

Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihen PD SPI & SNE kosten je DM 10,–. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Lieferungen möglich gegen Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (plus DM 3,– Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,– und DM 5,– (BRD) und DM 12,– (Ausland) Versandkosten. Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,–/sFr. 1,–. Schüler und Studenten erhalten einen Kundenrabatt von 30 Prozent, sofern diese eine Kopie ihres gültigen Schüler- oder Studentenausweises der Bestellung beilegen. Es gelten unsere allgemeinen Lieferbedingungen.

PD1062 LHARC 2.05
Die neueste Version des super Komprimierers. Tests bei uns erzielten Verbesserungen von 10 – 20 %.

PD1063 PKXARC 3.5
Auch eine neue Version eines sehr guten Komprimierprogrammes. Dieses Programm läßt keine Wünsche offen und sorgt dafür, daß Ihre Platzprobleme eine Ende haben.

PD1064 TREEVIEW 1.1
Dieses Programm ist wirklich eine sehr gute Benutzeroberfläche nach der Machart von PC-Tools. Es bietet eine große Zahl an File Management Utilities an wie z. B. Sortieren nach Namen, Extension, Datum oder Größe des Files. Sämtliche Attribute setzen. Nich zuletzt können mehrere Fenster geöffnet werden und damit verschiedene Verzeichnisse fast gleichzeitig bearbeitet werden.

PD1065 DISKOPI
Sehr guter Ersatz für den DOS DISKCOPY-Befehl. Mehrere Kopien können erstellt werden, ohne das die Quelldiskette mehrmals eingelesen werden muß. Automatische Erkennung aller DOS-Formate von 160 KByte einseitig doppelte Dichte bis max. 1.44 MByte doppelseitige hohe Dichte. Automatische Anpassung bei Multiformat-Laufwerken in AT-Computern und volle Unterstützung derselben. Formatierung wird automatisch zugeschaltet, wenn es nötig ist. Lesen und schreiben von ganzen Spuren, d. h. maximal möglicher Durchsatz. Leichte und sichere Bedienung.

PD1066 DISKORDNUNG 2.0
Diese Diskette besteht aus zwei Programmen. DATEIKAT.EXE dient zum Einlesen und Katalogisieren von Disketten. Dabei wird von jeder Datei folgendes von der Diskette gelesen: Das Disketten-Label, das Subdirectory, der Dateiname und die Dateierweiterung, sowie die Dateilänge. Ein Oberbegriff und eine 40 Zeichen lange Beschreibung können auf Wunsch zu jeder Datei eingetragen werden. DIRCOVER.EXE dient zum Einlesen von Disketten-Directories einschließlich 2 Subdirectoriesebenen und anschließendem Ausdruck in Schmalschrift, damit nach entsprechenden Scherenschnitt der Ausdruck in bzw. auf die Diskettentasche paßt. Alle Diskettenformate.

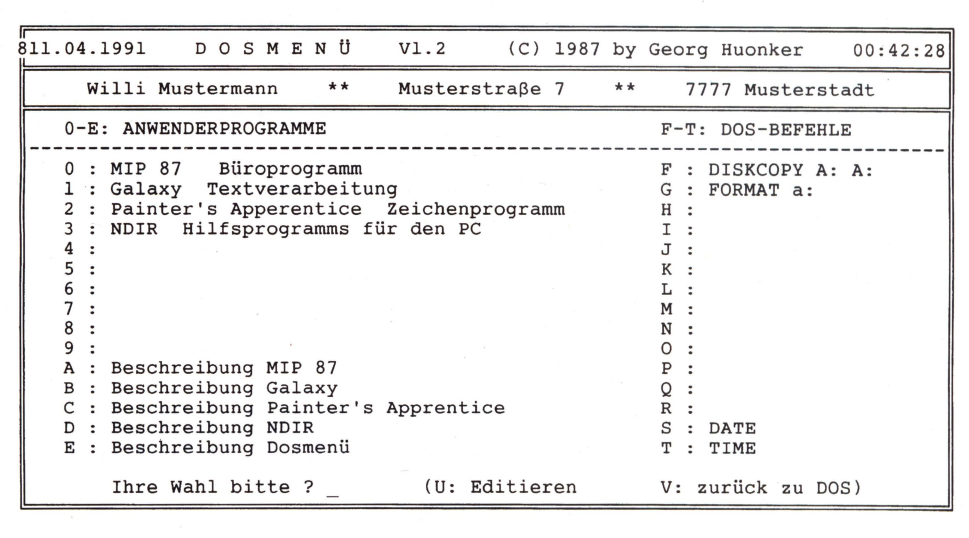
PD1067 PSM KABEL 1.01
Mit diesem Programm können Sie sich eine Übersicht verschaffen, über die verschiedenen Anschlußbelegungen von einigen Kabelarten. Nach der Wahl der Kabelart, erscheint die grafiscne Darstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, 1. eine Erläuterung zu diesem Kabel zu bekommen und 2. um sich die Lauferei zwischen Lötkolben und dem Bildschirm ersparen zu können, lassen Sie sich einfach die Anschlußbelegung mit PIN-Beschreibung ausdrucken. Ein Drucktest über die jeweilige Schnittstelle (Parallel = LPT1: bis LPT4: und Seriell = COM1: bis COM8: ist auch möglich.

PD1068 UTA & MAGISTER
Mathematik Lernund Übungsprogramme. UTA = Termumformung & MAGISTER = Äquivalenzumformung und Lösen von Gleichungen. Die Programme UTA und MAGISTER simulieren einen geduldigen Nachhilfelehrer der seinem Schüler „über die Schulter sieht", bei auftretenden Fehlern eingreift und in der Lage ist, Tips und Hilfen zu geben. In besonders schwierigen Situationen wird auch einmal ein Teilschritt vorgerechnet. Es wird so das individuelle Lernen unterstützt. Die Programme sind auch zur methodischen Bereicherung von Übungsphasen im Mathematikunterricht der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 10) einsetzbar. Bereitbar sind alle Gleichungen und Terme die Konstanten, Variablen (Parameter) und Funktionsaufrufe (sin, cos, tan, sqr, exp und ln) enthalten.

Software aus dem Simon-Verlag

BÜRO Paket 1
Das Büropaket für den täglichen Bedarf!
5 Superprogramme auf sechs Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

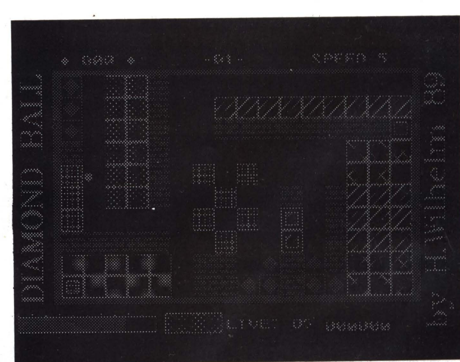
* Galaxy Textverarbeitung
* MIP 87 Büroprogramm
* NDIR Utilitie
* Painter's Apprentice Zeichenprogramm
* Dosmenü Benutzeroberfläche



Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PD- und Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles enthält, was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm.
Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. Alles zusammen erhalten Sie für **DM 49,–** (3,5 " = DM 59,–) **unter der Bestellummer: Büro 1**

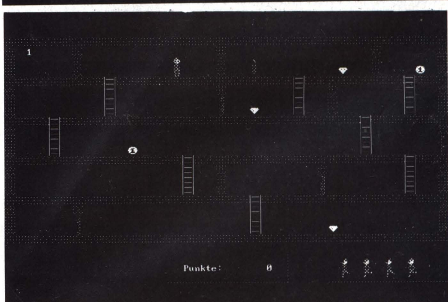
Diamond Ball II

Das Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer's noch nicht kennt, sollte es sich unbedingt besorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen stundenlangen Spielspaß.
Inkl. Leveleditor und 50 spielbaren Levels.
Alle Karten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 420



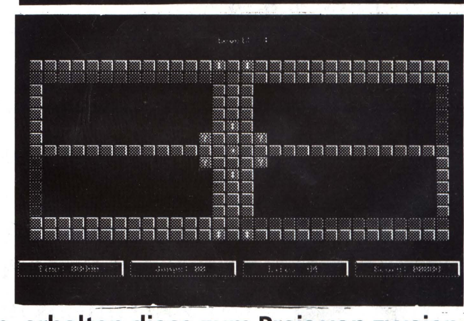
Escape from Maze Castle

Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, müssen Sie schnell und gewitzt sein, denn sonst gibt es kein Entkommen. Testen Sie es.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 450



Bricks

Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber! Ein falscher Schritt, und es ist aus! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt, wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 460



BESTELLUNGEN

Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm. Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

Und jetzt kommt der Hammer!

Alle, die ohne diese Spiele nicht mehr leben können und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zweien. Also, am besten sofort zuschlagen, denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70 (Best.-Nr. K 470). Na, wenn das nichts ist?

Impressum

Verlag Erwin Simon
Eberhard-Finckh-Straße 3
Postfach 3566
W- 7900 Ulm
Telefon (0731) 92777-0
Telefax (0731) 92777-40

Herausgeber
Erwin Simon

Redaktion
Redaktionsbüro Andreas Hirtz
Telefon (07346) 5974
Mailbox (07346) 8932

Ständige Mitarbeiter der Red.
Roland G. Hülsmann
H.-J. Schloßarek
Rainer Englisch
Werner Charlett
Lucjan Mikociak

PD-Versand & Abonnenten-Verwaltung
ClaFi Hard- & Software
Eberhard-Finckh-Straße 3
W- 7900 Ulm
ABO-Telefon (0731) 37638
PD-Telefon (0731) 37639
Sammel-Telefax (0731) 37630

Vertrieb
Jürgen Plötz
(0731) 92777-12

Vertriebsbüro Bonn
Ferdinand C. Mentzen
Rüningsdorfer Straße 30 b
W- 5300 Bonn 2 Bad Godesberg
Telefon (0228) 354781
Telefax (0228) 357913
Telex 385753

Buchhaltung
Sonja Munkenast
(0731) 92777-0

Anzeigen-Verwaltung
Verlag Erwin Simon
(0731) 92777-0

Anzeigenleitung
H. P. Strobelberger
Postfach 14
W- 7933 Schelklingen
Telefon (07394) 880
Telefax (07394) 841

Satz
Digitalsatz Obe GmbH
Leonberger Straße 63
W- 7250 Leonberg

Druck
Vereinigte Offsetdruckerei
Mannheim Heidelberg
Postfach 10 58 49
W- 6900 Heidelberg 1

Bankverbindungen:
Deutsche Bank Ulm
(BLZ 630 700 88) Kto.-Nr. 179812
Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 600 100 70) Kto.-Nr. 75920-705
Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz, Österreich und Luxemburg.

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.























DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31/3 76 39, Bestell-Fax 07 31/3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39